WOLFENSTEIN | MAJESTY 2 | SPLINTER CELL CONVICTION | HOMEFRONT

ПРАВИЛЬНЫЙ ЖУРНАЛ О КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ

PC ИГРЫ

#10(70)
ОКТЯБРЬ 2009

РЕКОМЕНДУЕМАЯ ЦЕНА: 225 РУБ

(game)land
hi-fun media
publishing for enthusiasts
4 607157 100018 09010

STAR WARS

СТР. 8

ТЕМА НОМЕРА

THE FORCE UNLEASHED: ULTIMATE SITH EDITION

ТЕМНАЯ СТОРОНА PC-ВЕРСИИ

ДОПОЛНЕНИЯ ДЛЯ 50 ИГР

- **ИГРЫ БУДУЩЕГО** СТР. 14
  ЧАСТЬ 2. МЫ РАССКАЖЕМ СЕГОДНЯ О ТОМ, ЧТО БУДЕТ ЗАВТРА
- **BATMAN: ARKHAM ASYLUM** СТР. 80
  МУЖЧИНЫ В ТРИКО И ГРИМЕ: КТО ОНИ?
- **RESIDENT EVIL 5** СТР. 92
  КИДЖУДЖУ И УРОБОРОС! ТЕПЕРЬ В ПОЛНОМ 3D

ПОСТЕРЫ: RESIDENT EVIL 5 | SHAIYA **ТАКЖЕ В НОМЕРЕ:** BLUR | ДЕНЬ ПОБЕДЫ 3 | TORCHLIGHT

EDITORIAL

Случилось страшное. Игра о затянутом в латекс мужчине, бегающем по ночам по крышам в развивающемся плаще, потеснила в чартах... Wii Sports Resort. В последнюю, как мы знаем, играют абсолютно все, невзирая на пол, возраст, рост, вес, цвет, вкус, запах. Еще более странным кажется другое: до этого создатели Batman: Arkham Asylum – английская команда Rocksteady Studios отличилась лишь игрой Urban Chaos: Riot Response, не самым, прямо скажем, бодреньким экшеном от первого лица. Есть, однако, во всем этом и, безусловно, положительный момент: вопреки всем злопыхателям и скептикам – и графика для них корява, и Бэтмен ходит как марионетка, и Джокер дурак дураком – мы в игру верили и ждали релиза. Настолько, что после недельного отсутствия в офисе (а все игра, ну не получилось бросить ее, пока главный враг не был повержен!) не могли четко сформулировать свои мысли. «Там... это... батарангом...» – вяло начинал кто-то. Его тут же перебивали, наперебой рассказывая о том, как батараном, «когтем», «кошкой», как впервые встретились с Пугалом, нашли последнюю загадку Риддлера, распечатали и повесили на стену фото Харли Квин, купили комикс, убегали от Крока, снова и снова пытались пройти сложнейшую дуэль с гигантским цветком.

В общем, что это я, вот они, перед тобой: 12 полос, невероятное количество материала, ответы на все вопросы о Темном рыцаре.

Александр Каныгин

ЧЕМ ЗАНИМАЛАСЬ РЕДАКЦИЯ В СЕНТЯБРЕ?

ПАВЕЛ ДЕМИН

Мой уже успевший до этого покрыться слоем пыли Logitech Formula Force EX три дня кряду не знает покоя. Стекла сотрясает вырывающийся из 80-ваттных колонок рев автомобильных движков. Я словно завороженный пялюсь в экран, забыв обо всем на свете. Аккурат под сдачу номера нам прислали Need for Speed: Shift, и она великолепна! Рецензия – в следующем номере. ■

ДМИТРИЙ КАРАСЕВ

Недавно пришел к выводу, что все игры являются симуляторами: машины, танка, самолета, поезда, советского генерала, британского коммандос, джедая со световым мечом... Теперь хочу дождаться симулятора человека, пишущего о компьютерных играх. Просто чтобы посмотреть, как это выглядит со стороны. ■

ВЛАДИМИР ЧАПЛЫГИН

За последнее время в жизни произошло много изменений. Как хороших, так и плохих. Еще познакомился с большим числом новых людей. Опять же как с хорошими, так и с плохими. Что касается компьютерных игр, то недавно захотелось потратить пару дней на Medieval 2: Total War. Ведомая мною маленькая Шотландия стерла с лица земли Англию, и на душе от этого стало легче. ■

МАКСИМ МИХЕЕНКО

Осень в этом году потрясающа! На улице жарит бабье лето, клиенты просыпаются и требуют много арта прямо сейчас, а обилие вышедших игр (нежно шепчу в унисон с редакцией – Batman!) говорит о том, что на сон время вряд ли останется. И, да, друзья, в этом номере мы перезапускаем рубрику «Мастер Лоуполи». Ура! ■

БЕСПЛАТНЫЙ ТЕЛЕФОН ДЛЯ ПОДПИСЧИКОВ В РОССИИ

8-800-200-3-999

Если у тебя возникают вопросы по подписке на любимый журнал, звони! Мы поможем тебе подписаться УДОБНО и ВЫГОДНО!!!

ЗАХОДИ НА ФОРУМ НАШЕГО ЖУРНАЛА НА САЙТЕ

www.gameland.ru

НЕ ПОЖАЛЕЕШЬ!

Ежемесячный журнал «РС ИГРЫ» №10(70) 2009

Главный редактор
Александр Каныгин
kanygin@gameland.ru
Зам. главного редактора
Игорь Сонин
Редакторы
Алексей Ларичкин, Иван Гусев, Денис Кублицкий, Игорь Федюкин, Кирилл Перевозчиков, Борис Соколов
Арт-директор
Алик Вайнер
Дизайнер
Анна Старостина
Дизайнер-верстальщик
Екатерина Селиверстова
Корректор
Вера Юрьева

DVD
disk@pc-games.ru
Александр Устинов, Денис Никишин, Александр Солярский, Александр Антонов, Юрий Пашолок, Дмитрий Эстрин, Виталий Пирожников
GAMELAND ONLINE
Михаил Разумкин, Алексей Бутрин, Сергей Агаджанов

Адрес редакции
119021, Москва, ул. Тимура Фрунзе, д. 11, стр. 44-45
Тел.: +7 (495) 935-7034
Факс: +7 (495) 780-8824
Для писем: 101000, Москва, главпочтамт, а/я 652, «РС ИГРЫ»
post@pc-games.ru

Генеральный издатель
Денис Калинин
kalinin@gameland.ru

(game)land

Генеральный директор
Дмитрий Агарунов
Управляющий директор
Давид Шостак
Директор по развитию
Паша Романовский
Редакционный директор
Дмитрий Ладыженский
Финансовый директор
Анастасия Леонова
Директор по персоналу
Татьяна Гудобская
Директор по маркетингу
Дмитрий Плющев
Главный дизайнер
Энди Тернбулл
Директор по производству
Сергей Кучерявый

РАЗМЕЩЕНИЕ РЕКЛАМЫ
Тел.: +7 (495) 935-7034,
Факс: +7 (495) 780-8824

Директор группы GAMES &DIGITAL
Евгения Горячева
goryacheva@gameland.ru

Менеджеры
Ольга Емельянцева
Мария Нестерова
Мария Николаенко
Марина Румянцева
Менеджер по продаже Gameland TV
Максим Соболев
Администратор
Мария Бушева

Директор корпоративной группы (работа с рекламными агентствами)
Лидия Стрекнева
strekneva@gameland.ru
Старший менеджер
Светлана Пинчук
Менеджеры
Надежда Гончарова
Наталья Мистюкова

Старший трафик-менеджер
Марья Алексеева
alekseeva@gameland.ru

Директор по дистрибуции
Андей Степанов
andrey@gameland.ru
Руководитель московского направления
Ольга Девальд
Devald@gameland.ru
Руководитель регионального направления
Татьяна Кошелева
kosheleva@gameland.ru
Руководитель отдела подписки
Марина Гончарова
goncharova@gameland.ru
БЕСПЛАТНЫЕ телефоны:
8-495-780-88-29 (для москвичей)
8-800-200-3-999 (для читателей из регионов РФ и абонентов сетей МТС, БиЛайн, Мегафон)
info@glc.ru
Тел.: +7 (495) 935-7034

Подписные индексы
по объединенному каталогу «Пресса России»: 83466
по каталогу российской прессы «Почта России»: 10877
Подписка через Интернет
www.glc.ru

Претензии и дополнительная информация
Тел.: +7(495)935-7034
8(800)200-3-999 – бесплатно для регионов РФ и абонентов МТС, «Би-Лайн», «Мегафон»
Факс: +7(495)780-882
info@glc.ru, podpiska@gameland.ru

УЧРЕДИТЕЛЬ И ИЗДАТЕЛЬ ООО «Гейм Лэнд»
119021, Москва, ул. Тимура Фрунзе, д. 11, стр. 44-45
Тел.: +7 (495) 935-7034,
Факс: +7 (495) 780-8824
Зарегистрировано Федеральной службой РФ по надзору за соблюдением законодательства в сфере массовых коммуникаций и охране культурного наследия. Свидетельство о государственной регистрации печатного средства массовой информации ПИ №77-16488 от 22.09.2003
Тираж 85 000 экземпляров
Цена свободная

Типография
OY «ScanWeb», Korjalankatu 27, 45100, Kouvola, Finland, 246

Объединенная медиакомпания Gameland предлагает партнерам лицензии и права на использование контента журналов, дисков, сайтов и телеканала Gameland TV. По всем вопросам, связанным с лицензированием и синдицированием, обращаться по адресу content@gameland.ru.

За содержание рекламных объявлений редакция ответственности не несет. Категорически воспрещается воспроизводить любым способом полностью или частично статьи и фотографии, опубликованные в журнале. Рукописи, не принятые к публикации, не возвращаются.

Copyright © ООО «Гейм Лэнд», РФ, 2009

УМНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ ЗАБОТЯТСЯ О ВАС

Перед вами – не просто монитор. Перед вами умные технологии уникальной серии W53. **Автояркость** уменьшает напряжение глаз, переход в **режим кино** позволит сконцентрировать ваше внимание на онлайн-роликах, не отвлекаясь на яркую баннерную рекламу. **Сенсорное управление** обеспечивает оптимальную работу с мультимедиа, а **встроенный таймер** подаёт сигнал, когда вашим глазам пора отдохнуть. Мониторы серии W53 – технологии комфорта для ваших глаз.

Мониторы серии W53
www.lg.ru

LG
Life's Good

DISCOVER THE UNDISCOVERED*

* Постигнуть неведомое
** Смарт
*** Исходное разрешение

Информационная служба LG Electronics 8-800-200-76-76 (бесплатная горячая линия по России). www.lg.ru

СОДЕРЖАНИЕ

TOM CLANCY'S SPLINTER CELL: CONVICTION. Как изменился Сэм Фишер за три года разработки? СТР. 62

BATMAN: ARKHAM ASYLUM. Обзор лучшей в мире игры по комиксам. Плюс, решение всех загадок Риддлера. СТР. 80

RESIDENT EVIL 5. PC-версия культового зомби-хоррора стала одной из первых игр с графикой в полном 3D. СТР. 92

MAJESTY 2. Отличная стратегия с непрямым управлением от краснодарской студии 1C: Ino-Co. СТР. 104

ТЕМА НОМЕРА СТР. 8

STAR WARS: THE FORCE UNLEASHED

1 Editorial
2 Профайл редакции
4 Содержание
6 Путеводитель по дизайну

НА КОВЕР!
8 Star Wars: The Force Unleashed

В ФОКУСЕ
14 Игры будущего: 100 проектов, которые мы ждем. Часть 2

НОВОСТИ
32 События индустрии
40 Новости киберспорта
44 Релизы и бестселлеры
46 Календарь
48 10 интересных фактов
50 Игровая карта мира

СПЕЦ
52 Ореол славы Halo

ОБРАТИ ВНИМАНИЕ!
56 Галерея
62 Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction
66 Pro Evolution Soccer 2010
70 Point Blank
72 Torchlight
74 Blur
76 Homefront
78 LEGO Indiana Jones 2: The Adventure Continues

РЕЦЕНЗИИ
80 Batman: Arkham Asylum
92 Resident Evil 5
98 FIFA 10
104 Majesty 2: The Fantasy Kingdom Sim
108 День Победы 3
110 Wolfenstein
114 Возвращение на Таинственный остров 2
116 Fallout 3: Mothership Zeta
118 Искусство войны: Африка 1943. Итальянский вариант
120 Raven Squad: Operation Hidden Dagger
122 Pro Cycling Manager Season 2009
124 Миссия Дарвина
126 Гид покупателя

ДНЕВНИКИ РАЗРАБОТЧИКОВ
128 Дневник разработчиков U-WARS (Biart Studio). Заплыв пятый. Немецкий

130 **ДАЙДЖЕСТ**

INDIE GAMES
134 Игры от независимых разработчиков

136 **ПРОСТЫЕ ИГРЫ**

СПЕЦ
138 Мастер Лоуполи

ОНЛАЙН
146 Онлайновые новости
148 Флеш-рояль

СОДЕРЖАНИЕ

150 Дневники Warhammer Online
152 Дневники World of Warcraft

ЖЕЛЕЗО

156 Железные новости
158 Сравнительный тест кулеров
162 Обзор колонок JetBalance JB-371
163 Тестирование беспроводного комплекта Genius ErgoMedia 823 Laser
164 Железный FAQ
166 Игровой сервер своими руками. Урок второй: создаем сервер
168 Жидкие кристаллы в разрезе
170 Сделай сам
171 Конфигурация

РЕТРО

172 Call of Duty
176 Последний герой боевика
178 Дайджест
180 Ретроновости

О НАБОЛЕВШЕМ

182 Письма

186 **СОДЕРЖАНИЕ DVD**

ЧУВСТВО ОПАСНОСТИ

190 Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth

192 **АНОНС СЛЕДУЮЩЕГО НОМЕРА**

СПИСОК РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ

gameland.ru	2 обл.
gameland.tv	3 обл.
GSC Game	4 обл.
LG	3
Билайн	7
МТС	31
EA	41, 47, 69
Софтклаб2	43, 49, 75
Nival	79
Радио Маяк	97
КРИ	103
К-Системс	107
Подписка Спец.	113
Подписка Ред.	119
Подписка Общ.	125
Медиастар	143
Киви	145
Сбарро	155, 177
Журнал Total Football	169
Хитзона	175
Настроение	179
РМ Телеком	181

ИГРЫ В НОМЕРЕ

Batman: Arkham Asylum	80
Blur	74
Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth	190
Call of Duty	172
Fallout 3: Mothership Zeta	116
FIFA 10	98
Homefront	76
LEGO Indiana Jones 2: The Adventure Continues	78
Majesty 2: The Fantasy Kingdom Sim	104
Point Blank	70
Pro Cycling Manager Season 2009	122
Pro Evolution Soccer 2010	66
Raven Squad: Operation Hidden Dagger	120
Resident Evil 5	92
Star Wars: The Force Unleashed	8
Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction	62
Torchlight	72
Warhammer Online	150
Wolfenstein	110
World of Warcraft	152
Возвращение на Таинственный остров 2	114
День Победы 3	108
Искусство войны: Африка 1943. Итальянский вариант	118
Миссия Дарвина	124

ИГРЫ БУДУЩЕГО: 100

ИГРЫ БУДУЩЕГО. Мы выбрали 100 наиболее перспективных проектов, которые стоит ждать. С нетерпением. СТР. 14

ВСЕЛЕННАЯ HALO. Рассказ о первой выдающейся фантастической вселенной, рожденной в XXI веке. СТР. 52

МАСТЕР ЛОУПОЛИ. Последний месяц великий учитель провел, фотографируя землю. Как ты думаешь, зачем? СТР. 138

ПОСТЕРЫ

ПУТЕВОДИТЕЛЬ ПО ДИЗАЙНУ

ЕСЛИ ТЫ ВДРУГ ПОТЕРЯЛСЯ НА ПРОСТОРАХ «PC ИГР», САМОЕ ВРЕМЯ ЗАГЛЯНУТЬ СЮДА. КАК СОРИЕНТИРОВАТЬСЯ В НАШЕЙ СИСТЕМЕ ОЦЕНОК, КОМУ И ЗА ЧТО ПРИСУЖДАЮТСЯ НАГРАДЫ И КОГО МЫ ОТПРАВЛЯЕМ ПРЯМИКОМ В МОГИЛУ – ВСЕ ЭТО ТЫ УЗНАЕШЬ ИЗ ПУТЕВОДИТЕЛЯ ПО ДИЗАЙНУ.

ОБРАТИ ВНИМАНИЕ! И РЕЦЕНЗИИ

ПОХОЖИЕ ИГРЫ

Если тебе интересна игра, о которой написано в статье, то, возможно, стоит взглянуть и на ее товарок. Скорее всего, они тебе тоже понравятся.

ЗНАМЕНИТОСТЬ

Когда в создании игры участвует какая-нибудь известная личность, мы обязательно об этом упоминаем.

СИСТЕМА ОЦЕНОК

0.0 – 3.5 ★ ★ ★

На редкость неудачная игра. Безнадежно устаревшая или полная критических ошибок.

4.0 – 5.5 ★ ★ ★ ★ ★

За подобным творением можно скоротать вечерок-другой. Не более.

6.0 – 7.0 ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

Хорошая задумка, испорченная серьезными ошибками, нишевый или малобюджетный проект.

7.5 – 8.5 ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

Замечательный проект! Необычный, интересный! Но при этом не лишенный недостатков.

9.0 – 10.0 ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

Произведение искусства! Образец дизайнерского мастерства. Подобные шедевры не забываются годами.

МАТЕРИАЛЫ НА ДИСКЕ

Ты прочел рецензию в журнале? Тогда скорее вставляй диск в привод и запускай видеорецензию. Как говорится, лучше один раз увидеть, чем сто раз услышать.

Пресс-релизы и постановочные скриншоты создают превратное представление о будущей игре. Поэтому мы готовим видео с реальным геймплеем и комментариями создателей.

Конечно же, мы выкладываем на диск самые новые демоверсии. Хочешь сам пощупать игру? У тебя есть шанс.

НАГРАДЫ

ИГРА НОМЕРА

В каждом номере мы выбираем одну лучшую игру, которая получает звание – правильно – «Игры номера» (в неурожайный сезон такой может не быть вообще). Ей мы уделяем особое внимание: ты увидишь большую рецензию с огромным количеством скриншотов и арта. «Игра номера» – это то, что ни в коем случае нельзя пропустить!

ЗОЛОТОЙ КУЛЕР

Самые лучшие проекты помимо высоких оценок получают нашу награду «Золотой кулер» за выдающийся дизайн и увлекательность. К лауреатам «Золотого кулера» стоит присмотреться внимательнее, а по возможности купить и пройти. Ты не пожалеешь! Но все равно внимательно прочитай рецензию, ведь на свете нет игр, которые нравятся всем!

Автор:
Кирилл Перевозчиков

- **ЖАНР:** Action/Adventure
- **ИЗДАТЕЛЬ:** LucasArts Entertainment
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** 1С
- **РАЗРАБОТЧИК:** LucasArts Entertainment/ Aspyr Media
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1
- **ИНТЕРНЕТ:** www.theforceunleashed.com
- **ДАТА ВЫХОДА:** Осень 2009 года

НЕ ВЕДАЯ ПРЕГРАД

STAR WARS: THE FORCE UNLEASHED ULTIMATE SITH EDITION

Словосочетание «Звездные войны» для миллионов людей по всему миру давно уже стало чем-то почти священным – молодых людей, не понимающих как устроен Imperial Star Destroyer класса Executor и что вообще такое «эта ваша Сила», можно смело заносить в Красную книгу, предварительно изолировав от общества (чтобы им нечаянно не рассказали, ЧТО они пропустили). Самая убедительная космосага в истории кино грандиозно завершилась в 2005 году, оставив горький привкус разочарования – это, кажется, был окончательный и бесповоротный конец истории.

В «Мести ситхов» – третьем эпизоде серии по каноническому фильмоисчислению все сюжетные линии были сведены воедино, получены ответы на некоторые животрепещущие вопросы и показано наконец, как Анакин Скайуокер стал Дартом Вейдером – событие, которого все человечество ждало 28 лет. Однако Джордж Лукас (George Lucas) вскоре после премьеры заявил, что забрасывать серию не собирается, и тысячи приличных людей, теряющих способность рационального мышления при звуке раскрывающегося светового меча, замерли в напряженном ожидании. Ждать пришлось три долгих года, перебиваясь сомнительного качества литературой «по мотивам» (подразделение лицензирования LucasBooks уже выпустило в печать, страшно сказать, более 500 наименований), анимационным сериалом The Clone Wars или даже игрушками фирмы Lego, в которых дозволялось приделать Люку Скайуокеру голову C3PO и спустить его в надувной лодке в унитаз (самые отчаянные Star Wars-гики считают, что это

ЛИКВИДАЦИЯ БЕЗГРАМОТНОСТИ

Если ты по какому-то ужасному недоразумению отчаянно не понимаешь, что такое Сила, джедаи, ситхи и кто все эти люди, немедленно ознакомься с нашим кратким (очень кратким) словарем спецтерминов.

Сила (англ. The Force) — энергетическое поле, создаваемое всеми живыми существами, которое окружает и проникает во все живое и объединяет Галактику. Считается, что Сила обусловлена наличием в клетках симбиотических существ — мидихлориан: чем их больше, тем лучше контакт с Силой. Тем не менее одно лишь присутствие мидихлориан не означает полный контроль над Силой, этому нужно напряженно и долго учиться.

Джеда́и (англ. Jedi) — адепты ордена рыцарей-миротворцев, владеющие Силой. Они ведут определенный образ жизни, чтут воинские традиции и кодекс чести. Основной атрибут джедая — световой меч.

Си́тхи (англ. Sith) — адепты темной стороны Силы; большинство ситхов — прямая противоположность джедаев. Название произошло от гуманоидной расы с планеты Корриban, когда-то порабощенной темными джедаями.

ГЛАВНЫЙ РЕДАКТОР «РС ИГР», СТЫД ЕМУ И ПОЗОР, НЕ СМОТРЕЛ НИ ОДНОЙ СЕРИИ «ЗВЕЗДНЫХ ВОЙН»! НУ ВОТ О ЧЕМ МОЖНО РАЗГОВАРИВАТЬ С ТАКИМ ЧЕЛОВЕКОМ?

очень круто и символично). Любителям электронных развлечений был предоставлен в распоряжение джентльменский набор: стратегия Star Wars: Empire at War, сетевой шутер Star Wars: Battlefront 2, ролевая игра Star Wars: The Knights of the Old Republic 2 и, конечно, полная компиляция всех когда-либо выходивших приличных игр на тему Силы и световых мечей в одной коробке Star Wars: The Best of PC (про LEGO Star Wars мы вежливо молчим, хотя ничего постыдного, как сообщают с задних рядов, в них нет, скорее наоборот).

ВОЙНЫ КЛОУНОВ

Скрашенные этими маленькими радостями три года ожидания пролетели незаметно, но анонс новых «Звездных войн» вызвал достаточно противоречивую реакцию общественности. Это был анимационный мультфильм Star Wars: The Clone Wars – опрятный, хороший, но от этого не менее мультипликационный. Дети, вероятно, были счастливы, но людям постарше приходилось только грустно вздыхать и ждать новостей. Как раз в это время грустный взгляд сообщества упал на игровые приставки – там LucasArts неожиданно анонсировала полноценное «продолжение саги» – игру Star Wars: The Force Unleashed, буквально ожившую мечту всех фанатов «Звездных войн». К этому моменту игра уже потеряла статус странной технодемки, в которой с помощью дроида R2D2 в щепки разбивался физически корректный кусок фанеры (мы серьезно, именно так разработчики демонстрировали продвинутую технологию Digital Molecular Matter), также общественности стали доступны дивной красоты скриншоты, в которых молодой человек с волевым взглядом и красной светосаблей пускал в штурмовиков страшной силы молнии – в пресс-релизах значились слова «секретный ученик Дарта Вейдера», а первый же E3-трейлер показал, как этот самый ученик голыми руками останавливает гигантский 1.5-километровый звездолет (Star Destroyer class Imperial, вместимость – 72 истребителя TIE-Fighter и до 50 тысяч человек личного состава, вес 36 тысяч тонн). Мир замер в предвкушении.

A LONG TIME AGO

Оглядываясь в прошлое и перечитывая пресс-релизы, можно подумать, что LucasArts пообещала невозможное: мощнейший игровой движок, работающий в симбиозе с тремя передовыми технологиями; сюжет уровня нового эпизода саги и возможность спустить с цепей чудовищные по мощи способности ситха – то, что мы, больные Star Wars люди, называем строго по-английски: Force Lightning, Force Choke, Force Grip и даже Force Repulse. Самое интересное, что все обещания Lucas Arts сдержала, причем не просто формально. The Force Unleashed действительно содержала все обещанные компоненты. Но была ли она при этом такой качественной, комплексной и во всех смыслах уникальной игрой, какой описывали ее разработчики?

IN A GALAXY FAR, FAR AWAY

Как многие уже наверняка знают, The Force Unleashed стартует незадолго после окончания третьего эпизода и начинается на планете Кашиик (Kashyyyk)– родной планете мохнатых братьев прямоходящей обезьяны Чубакки, инопланетян Вуки (Wookie). По подтвержденным данным, на Кашиике прячется беглый джедай, и Дарт Вейдер лично отправляется на планету, чтобы выследить и убить предателя Империи. Играть (здесь следует вздох радости) придется именно за Вейдера, и это один из лучших обучающих уровней из всех, что мы можем вспомнить. Под звуки имперского марша ты шагаешь, расшвыривая легким движением руки толпы разгневанных братьев Чуви, черный плащ безжалостно развевается на ветру; в минуты затишья слышно классическое хриплое дыхание Гранд-мастера ситхов. Счастье накатывает волнами. Все возможности игры доступны и открыты сразу же – после короткого понимания, на какую кнопку здесь назначен Force Grip (Хватка Силы), начинается феерия: Вуки беспомощно барахтаются в воздухе, трубно воют под ударами светового меча и предоставляют широчайшие возможности для развлечений – ты можешь сколько угодно считать, что светлая сторона Силы сильнее и в итоге обязательно победит темную, но невозможно отрицать лишь один факт: темная сторона при всех своих недостатках выглядит в десять раз круче.

FEEL THE POWER OF THE DARK SIDE

После серии увлекательных экспериментов со спецспособностями (что, если поднять Вуки в воздух, а потом уда-

НЕКАНОНИЧНО

Помимо основной сюжетной линии в PC-версию Ultimate Sith Edition войдут все загружаемые костюмы (хочешь покосплеить Бобу Фетта или Дарта Маула, но лень мастерить доспехи из картонных коробок? Не вопрос! Это сделает за тебя ученик Дарта Вейдера!) и несколько эксклюзивных для этого издания миссий: штурм здания храма джедаев на Корусканте, разборки с Оби-Ваном Кеноби на Татуине и – внимание! – миссия по убийству Люка Скайуокера на Хоте. Нет, глаза тебя не обманывают: разработчики называют две последние миссии «альтернативным вариантом развития событий»: закованный в устрашающую броню Старкиллер выполняет приказы. Что если темная сторона все-таки одержала верх? Чтобы понять, почему так получилось, желательно пройти оригинальную Star Wars: The Force Unleashed, закончив ее с плохой концовкой, – тогда все встанет на свои места.

CHILD SUPPORT

Рассказывать обо всем необъятном Star Wars-сообществе в одной врезке глупо и бессмысленно, поэтому просто загляни на сайт www.icanhasforce.com, созданный по подобию знаменитого ресурса про котиков со смешными подписями www.icanhascheezburger.com, – там регулярно выкладываются миллионы фанатских видеороликов, включая, например, эпический сериал Chad Vader, ролик про Дарта Вейдера, работающего консультантом в американском супермаркете, и мультипликационное ток-шоу с генералом повстанцев Акбаром вместо ведущего.

рить молнией? Наступит цепная реакция!) и восторженных вздохов по поводу безупречной работы технологии Digital Molecular Matter (деревья, как и обещано, можно рубить буквально на щепки, выглядит это невероятно красиво), мы наконец находим беглого джедая и вступаем с ним в открытую конфронтацию. Камера, прежде закрепленная за твоей спиной, перемещается на «вид сбоку», Вейдер виртуозно размазывает беглеца по стенке, изредка выхватывая из воздуха истребители и бросая их на голову противника – тот сопротивляется, но тщетно. Загнав врага Империи в его дом, Вейдер останавливается:

Мужчины-ситхи настолько суровы, что управляют космическими кораблями силой мысли.

Напоминает черепашек-ниндзя, правда?

«Я чувствую здесь кого-то гораздо более сильного, чем ты. Говори мне, где твой мастер!» Джедай парирует: «Безумец! Ты убил моего мастера несколько лет назад!» Мы добиваем противника, но вдруг световой меч вылетает из длани Темного лорда прямо в дрожащие руки маленького мальчика, со страхом наблюдающего за происходящем из темного угла. В этот самый момент в комнату деловито вбегает отряд штурмовиков, ситх возвращает себе меч и картинно расправляется с ними, чтобы сохранить произошедшее в секрете... Примерно так и начинается история тайного ученика Дарта Вейдера.

ECLIPSE TO STARKILLER

Десять лет спустя Вейдер отправляет нас, уже в роли безымянного молодого человека с позывным Старкиллер (Starkiller), на первое задание – мастер ордена джедаев генерал Кота (General Kota) вместе с группой повстанцев атаковал фабрику по производству TIE-Fighter, классических имперских истребителей. Нам поручается немедленно остановить его, принеся в качестве свидетельства о смерти вражеский световой меч (все видеовставки в игре, надо заметить, выполнены и поставлены на высочайшем уровне убер-студией Лукаса Industrial Light & Magic – именно она занималась всеми спецэффектами к оригинальным киноленте). После короткой прелюдии, в которой мы знакомимся с новыми друзьями: забавным тренировочным роботом Прокси, мечтающим в один прекрасный день убить нас, и новенькой девушкой-пилотом Джуно, которая оказывается у Старкиллера уже восьмой по счету (семь предыдущих пилотов погибли), – начинается собственно игра. И здесь нужно сразу же смириться с сильнейшим разочарованием: практически все силы Дарта Вейдера у Старкиллера по понятным причинам отсутствуют и их предлагается зарабатывать уже по мере прохождения игры. Да, это логично, обусловлено балансом и сюжетом, но все же крайне обидно – лишить нас всех радостей жизни, так и не дав вдоволь наиграться с невероятными способностями темной стороны Силы. Компенсировать этот недостаток игра тут же бросается дивной красоты графикой – все происходящее на экране выглядит не хуже сюжетных видеовставок и до боли напоминает CGI-видеоролики к играм, вышедшим всего несколько лет назад. Металлическая обшивка коридоров космической станции отражает и преломляет свет, одежда Старкиллера ведет себя в соответствии с законами физики, а продвинутые технологии освещения и сглаживания заставляют картинку выглядеть невероятно стильно и объемно – при этом предоставляя в распоряжение игрока совершенно новый уровень интерактивности. Уже в первые минуты начинаешь понимать, что из потолка и стен можно с помощью Силы выдергивать какие-то технические блоки, швырять их в окно, на короткий момент разгерметизируя помещение – все мелкие предметы тут же засасывает в космос, а окно поспешно закрывается гермоставнями, проглотив отчаянно пищащего дроида, так похожего на R2D2.

MAY THE FORCE BE WITH PC-GAMERS

Признаться честно, анонса The Force Unleashed на PC все разумные люди перестали ждать еще год назад, когда LucasArts категорично заявила, что современные компьютеры не в состоянии справиться с игрой должным образом, а портить впечатление от игры, портировав версию для PlayStation 2, они не намерены (одна из самых странных оттоворок, которую мы когда-либо слышали, но, наверное, именно поэтому она и сработала). В итоге фанаты «Звездных войн» либо утешали себя тем, что игра получилась неидеальная, а обещанные «новый взгляд на историю вселенной» и «полноценную главу в SW-саге» восполняли с помощью сбивчивых рассказов знакомых или портала YouTube либо в приступе отчаяния покупали Xbox 360 или PlayStation 3 и убеждались во всем этом лично. И вот, словно молния, спущенная с пальцев ситха, в новостные ленты ворвалась ослепительная новость: расширенная и дополненная версия игры с подзаголовком Ultimate Sith Edition посетит персональные компьютеры уже этой осенью.

ВОПРОС ФОРМАТА

Портированием The Force Unleashed на PC занимается студия Aspyr, и это внушает некоторые опасения – их PC-версии серии Tony Hawk не отличались особо дружелюбным управлением, а судить о качестве портирования на PC игр серии Guitar Hero несколько затруднительно. С другой стороны, у компании на счету вполне нормальный порт Turok и несколько десятков тайтлов, портированных на Apple Macintosh.

SEIZE CONTROL

Но по-настоящему игра раскрывается, безусловно, во время схваток с противниками – в нашем случае драться поначалу придется одновременно со штурмовиками Империи и повстанцами генерала Коты (не забываем, что никто не должен узнать о нашем существовании, поэтому любезно убиваем всех присутствующих) – больше всего это похоже на Devil May Cry или God of War, но с камерой, закрепленной за спиной персонажа. Каждый удар световым мечом настолько молниеносен, что игра даже останавливается на долю секунды, чтобы запечатлеть момент поражения противника, и тем самым позволяет легче проводить различные комбинации. Но световая сабля, как ты, наверное, уже догадался, не самое интересное оружие в игре. Даже с ограниченным стартовым набором возможностей Старкиллер способен на многое: хватать противников с помощью Хватки Силы (Force Grip), подбрасывая их в воздух или разбрасывая в стороны, кидаться в них взрывоопасными предметами или мило бить несчастных врагов о стену до потери сознания. Ни штурмовики, ни повстанцы умом и сообразительностью не отличаются, поэтому берут количеством. Когда ты сражаешься сразу с 20 противниками, где-то наверху засели два снайпера, а с другого конца уровня размеренно идет навстречу шагающий робот AT-AT, The Force Unleashed способна генерировать действительно незабываемые ощущения.

Размах поражает даже на картинках. Представь все это в действии на экране!

COMBOBREAKER

Комбинирование разных методик Силы – вот главный ключ к успешному и аутентичному истреблению врагов. Игра не только награждает за разнообразие очками талантов, но и позволяет проводить комбинации с использованием сразу нескольких способностей – к примеру, выполнив три удара световым мечом и нажав кнопку, отвечающую за Толчок Силы (Force Push), Старкиллер ударит чистой энергией в пол, подбросив противников в воздух, или зарядит меч электричеством, если нажать на Молнию Силы (Force Lightning). Разумеется, висящего в воздухе противника (или даже противников – максимально прокачанная Force Grip позволяет поднимать сразу трех штурмовиков или столько же предметов интерьера) можно также угостить молнией, броском светового меча или толчком в неизвестном направлении. Вариантов огромное множество, а на то, чтобы выучить все комбо, уйдет немало времени. Но The Force Unleashed как раз из тех игр, в которых процесс куда более важен, чем результат. Впрочем, наверное, именно из-за этой особенности игра и пробуксовывает в те моменты, когда начинаешь понимать, что за коридором, полным имперских штурмовиков, последует еще один и не будет им

РЕВИЗИЯ ТЕХНОЛОГИЙ

HAVOK PHYSICS V 6.0

Старый добрый движок Havok по-прежнему лучше всех справляется с физическими расчетами без применения дополнительных вычислительных мощностей (на этом фронте теперь доминирует NVIDIA PhysX с ее графическим ускорением физики). В The Force Unleashed интерактивных объектов не просто много – очень много, физике подчинены абсолютно все противники и даже мельчайшие частицы материи, которые генерирует Digital Molecular Matter.

DIGITAL MOLECULAR MATTER

Дословно – технология цифровой материи, физический движок, на ходу просчитывающий достоверную деформацию различных объектов и материалов: металл гнется, деревья превращаются в щепки – и именно в том месте, на которое было произведено физическое воздействие. Также отвечает за симуляцию достоверного поведения мягких тел.

EUPHORIA

Настоящий прорыв в технологиях анимации персонажей на основе физики искусственного интеллекта, движок Euphoria отлично зарекомендовал себя в Grand Theft Auto 4, но в The Force Unleashed выполняет скорее декоративную функцию. Да, действительно, анимация всех (беспомощно болтающихся в воздухе) штурмовиков просчитывается на лету, а при определенной удаче они могут хвататься друг за друга, за ящики и водить в воздухе хороводы. Разработчики называют это реалистичным поведением персонажей и, закрыв глаза на слабый, собственно, игровой искусственный интеллект, самодовольно улыбаются – не будем им мешать.

видно ни конца ни края. К счастью, нужную долю разнообразия вводят в игру битвы с боссами и мини-боссами – первые обставлены с особенным размахом. К примеру, все на том же первом уровне игры (всего в игре девять миссий, примерно по часу на каждую) ближе к концу тебя будет ждать битва с генералом Котой в главном командном отсеке станции – в определенный момент Кота силой мысли оторвет от завода эту огромную рубку, и бой продолжится уже во время падения на поверхность планеты. Прибавь к этому использование крайне зрелищных Quick Time Events – и получишь примерное представление о том, что в игре дух будет захватывать по-настоящему.

* * *

В рамках игрового наследия Star Wars, да и игр такого жанра вообще, The Force Unleashed ни в коем случае не идеальна – она слишком упорно настаивает на комбинации «десять комнат со штурмовиками – элементарная загадка – еще десять комнат с улучшенными штурмовиками – босс – потрясающий видеоролик и сценарное откровение». Более того, все революционные технологии работают исключительно на то, чтобы делать нам красиво (не то чтобы нам хотелось большего, но...). Здесь, безусловно, есть достаточно раздражающие моменты, проблемы с балансом и, простите, огрехи игрового дизайна, отсылающие к играм начала десятилетия: включи три рубильника, собери повер-ап и поприветствуй нашу новую толпу штурмовиков. Другое дело, что помимо этого в игре присутствуют огромное количество понятных для посвященных SW-людей тонкостей, возможностей расшвыривать в стороны толпы имперских штурмовиков и просто невероятная проработка сценария, действительно меняющая традиционный взгляд на «классическую» трилогию. The Force Unleashed – она еще и для тех, кто ценит первые фильмы Лукаса больше остальных: экскурсия по местам боевой славы, знакомые персонажи с неожиданных ракурсов и возможность дистанционно схватить за шиворот надоедливого инопланетянина-Родиана с хоботком вместо рта и запустить его как можно дальше, наблюдая за происходящим с непроизвольно хищной ухмылкой.

ОСКОЛКИ ПРОШЛОГО

Мы поиграли в одну из дополнительных миссий, которые будут доступны в Ultimate Sith Edition на PC: зачистка джедайского храма на Корусканте, куда Старкиллер прилетел в поисках ответов о своем прошлом и информации об отце. Структура уровня выполнена достаточно оригинально – проход в хранилище голокронов (информационные носители фантастической вместимости, которыми пользуются джедаи) заблокирован гигантской статуей, и нужно придумать, как освободить проход. Сам храм доверху наполнен лучшими подразделениями имперских штурмовиков, включая самых опасных и сильных – роботизированных Dark Troopers. С другой стороны, к началу миссии уже доступны большинство умений, а левел-ап также никто не отменял.

После того как откроется проход к архиву, Старкиллер наконец-то найдет запись о своем отце (выполненную в виде говорящей голограммы), которая предложит ему пройти испытания джедая, а в конце ждет очень оригинальный босс. Правда, до этого нам придется столкнуться с целой прорвой тренировочных дроидов (бесконечной, если не знать, как их остановить) и чудесной галереей из статуй джедаев, которые так восхитительно рассыпаются на мелкие части.

Авторы:
Кирилл Перевозчиков, Сергей Думаков, Петр Сальников

ИГРЫ БУДУЩЕГО: 100 ПРОЕКТОВ, КОТОРЫЕ МЫ ЖДЕМ

ЧАСТЬ 2

Recoil Retrograd

ИЗДАТЕЛЬ: Не объявлен
РАЗРАБОТЧИК: Zeitguyz Game Developers
ДАТА ВЫХОДА: 2010 год

Ожидаем: 5/5

О Recoil Retrograd давно уже ничего не слышно, а ведь это проект, которому очень нужно, чтобы его ждали. Основанная выходцами из IO Interactive (Hitman, Freedom Fighters), команда датских разработчиков Zeitguyz Game Developers делает что-то совершенно невероятного масштаба: самый правдоподобный стимпанк во вселенной (американской пародии Damnation даже не снилось) и первую игру, в которой можно не просто путешествовать во времени (это сейчас уже более-менее в порядке вещей – см. Singularity и даже Darkest of Days), но своими действиями динамически менять игровое окружение. На ум приходит «И грянул гром» Брэдбери или, если хотите, художественный фильм «Эффект бабочки»: любое действие, которое ты совершишь в прошлом (а возвращаться из душного стимпанк-будущего можно будет хоть в эпоху Наполеона) обретает последствие в настоящем. Изменятся сотни деталей, за это ответственна специальная технология, прикрученная к Unreal Engine 3. Самое грустное во всей это истории то, что до сих пор неизвестно, нашла ли вообще Zeitguyz издателя. Хотя лично мы не понимаем, кем надо быть, чтобы отвергнуть такой стопроцентно хитовый проект (как минимум Codemasters, издателем Damnation, подсказывают с задних рядов).

R.U.S.E.

Стратегия R.U.S.E. ни в коем случае не революционна, но все равно очень впечатляет. Легким движением колесика мышки прекрасно детализированные военные действия уровня World in Conflict превращаются в интерактивную карту, лежащую на столе игрока-командира. Юниты становятся схематичными фишками, а стратегия в реальном времени превращается в аналог настольной игры – очень глубокой, интересной и с возможностью в любой момент изменить масштаб действия до максимального приближения. «Лучше всего R.U.S.E. будет смотреться на фирменном столе-компьютере Microsoft Surface за 10 тысяч долларов, – скромно отмечает издатель проекта, компания Ubisoft, – но владельцам консолей и PC беспокоиться нечего». Это даже не стратегия о Второй мировой войне в привычном понимании этого слова. Скорее это попытка взглянуть на войну глазами игроков в покер. Отсюда и упор на мультиплеер, и козыри в рукавах, и даже возможность блефовать, отправляя к берегам противника баржи, заполненные тряпичными манекенами.

ИЗДАТЕЛЬ: Ubisoft Entertainment
РАЗРАБОТЧИК: Eugen Systems
ДАТА ВЫХОДА: 2010 год

Ожидаем: 4/5

Prison Break

Культовый в определенных кругах телесериал «Побег» (на Западе – Prison Break) красиво закончился этой весной. И теперь нам предлагают снова пережить историю Майкла Скофилда (Michael Scofield), но уже в форме электронного развлечения и, что немаловажно, совсем по другую сторону баррикад. Если ты по какой-то ужасной случайности не проглотил четыре сезона этого сериала за один бессонный уик-энд, то вот завязка: главный герой, гениальный архитектор Майкл, попадает в тюрьму, чтобы вытащить своего брата Линкольна, ошибочно осужденного по обвинению в убийстве брата вице-президента. За этим стоит некая тайная организация под неочевидным названием «Компания» (The Company), которая также мечтает (сюрприз) завладеть мировым господством. За одного из агентов этой самой «Компании» нам и предстоит играть. Мужчину с диким лицом и в характерной майке-алкоголичке зовут Том Пэкстон (Tom Paxton). Ему поручено выяснить, почему талантливый архитектор вдруг взял и ограбил банк, оказавшись после этого в одной тюрьме с родным братом, ожидающим казни на электрическом стуле. По мере расследования разработчики обещают экскурсию по ключевым локациям сериала и милые беседы с не менее ключевыми сериальными персонажами. Настораживают, правда, скриншоты не первой свежести графики и неопределенный жанр action/adventure, на котором настаивают разработчики из Zootfly (Panzer Elite Action: Quest for Glory). Печальный опыт Lost: Via Domus показал, что подобные игры могут быть интересны только фанатам сериала. Но в случае с «Побегом» мы просто не понимаем, как этим самым фанатом (пусть даже и весьма сдержанным) можно вообще не быть.

ИЗДАТЕЛЬ: Deep Silver
РАЗРАБОТЧИК: Zootfly
ДАТА ВЫХОДА: 2010 года

Ожидаем: 4/5

Darkest of Days

О Darkest of Days мы, если честно, совсем ничего не слышали вплоть до появления играбельной демоверсии. Там, за паутиной графических настроек (игра поддерживает NVIDIA PhysX и еще какие-то сложные технологии, но это ей слабо помогает), скрывалась достаточная оригинальная идея: дать нам пострелять из футуристического пулемета по грязным, орущим войскам Конфедерации (речь об американской гражданской войне). Это такая Call of Juarez: Bound in Blood наоборот, причем дело не столько в иной стороне баррикад, сколько в масштабе: огромное кукурузное поле, настоящие толпы солдат... Как говорил герой одного диснеевского мультфильма, производит впечатление. Правда, сначала нам долго и нудно будут объяснять, почему у нас в руках футуристический автомат. Право, не стоило нести всю эту чушь про Секретную Организацию Контроля за Ходом Истории и Перемещением во Времени. И так хорошо. В финальной версии игры между тем обещают дать жахнуть пару раз из гранатомета по когорте римских легионеров. Несмотря на очевидные огрехи графики и много другого, мы – в предвкушении.

ИЗДАТЕЛЬ: Phantom EFX
РАЗРАБОТЧИК: 8Monkey Labs
ДАТА ВЫХОДА: осень 2009 год

Ожидаем: 3/5

Mass Effect 2

Пыльные коридоры заброшенных космических станций, ослепительно белые боевые скафандры, исчезнувшие цивилизации-предтечи... Первая Mass Effect собрала все лучшее из жанра космической оперы и добавила потрясающую систему диалогов, невероятно эмоциональную и кинематографичную. Вторая часть обещает быть абсолютно такой же (прекрасной), но с некоторыми косметическими изменениями: улучшена боевая система, подтянута графика, удобнее стал инвентарь и – о счастье! – увеличилась продолжительность. Игра сможет использовать сохраненные данные первой части, и тогда многие твои решения, принятые в Mass Effect, обретут последствия в Mass Effect 2. Эту функцию разработчики со всего мира обещают уже много лет, но у нас нет никаких сомнений, что именно Mass Effect 2 будет первой такой игрой на нашей планете. На планете, где словосочетание «RPG от Bioware» давно уже стало знаком высочайшего качества.

ИЗДАТЕЛЬ: Electronic Arts
РАЗРАБОТЧИК: Bioware
ДАТА ВЫХОДА: I квартал 2010 года

Ожидаем: 5/5

Earthrise

ИЗДАТЕЛЬ: Masthead Studios
РАЗРАБОТЧИК: Masthead Studios
ДАТА ВЫХОДА: 2009 год

Ожидаем: 4/5

Еще одна MMORPG про конец света, однако на этот раз отнюдь не ординарный представитель коллективной мечты сделать Fallout Online. В Earthrise («Восход Земли» – так называется самая популярная фотография Земли из космоса, снятая американскими астронавтами во время облета Луны на аппарате «Апполон-9») действие происходит в далеком будущем: человечество пережило Третью мировую войну и сумело отстроить цивилизацию заново. Был создан так называемый генетический банк, в котором хранятся воспоминания и ДНК-коды всех обитателей планеты. Наряду с передовыми технологиями клонирования это помогло человечеству практически победить смерть (любой умерший тут же клонировался, а его разум и воспоминания перемещались в новое тело). Однако очень скоро этот банк начало контролировать мировое правительство, получившее право решать, кому жить вечно, а кому умереть навсегда. Такое положение вещей понравилось далеко не всем, и очень быстро тут и там появились группы недовольных мужчин в боевых экзоскелетах – повстанцы, вторая сторона конфликта. Таким образом, в противостоянии ставка будет делаться на PvP-сражения, но в то же время останется возможность не примыкать ни к одной из сторон и играть в одиночку, ведь Землю теперь заселяют многочисленные головоногие зубастые мутанты, которые деликатно намекают на присутствие PvE. В истории с Earthrise больше всего поражает честность разработчиков, которые открыто заявляют: «Ничего экстраординарного ждать не стоит, мы делаем классическую постъядерную MMORPG». Скриншоты тем временем убеждают в обратном – нечто экстраординарное ждать определенно стоит.

Metal Gear Solid: Rising

Во время прошедшей E3 на пресс-конференции Microsoft все затаив дыхание ждали одного-единственного анонса: Metal Gear Solid 4 на Xbox 360. Когда на сцену вышел сам Хидео Кодзима (Hideo Kojima), накал страстей возрос до предела, но публику, как выяснилось, ждало нечто совсем другое. Сколько фанатских слез было пролито, когда вместо анонса порта появился ролик MGS Rising, дорогая редакция не в силах даже предположить, но не исключаем, что среди них были и слезы неподдельной радости. Ведь лишь спустя несколько часов стало известно, что Rising выйдет не только на Xbox 360, но и на всех современных платформах, включая PC! Про игру не известно ровным счетом ничего, кроме самых общих моментов: Rising создается не самим Кодзимой, но под его бдительным присмотром, центральным персонажем вновь станет не Снейк, а Райден – нечто среднее между мужчиной и женщиной, а также киборгом и ниндзя. Райден уже выступал в роли одного из играбельных персонажей в Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty, но не смог заслужить должной любви публики в силу своих... эээ... половых особенностей да и просто потому, что народ хотел больше играть за Снейка. Так что ни в MGS3, ни в MGS4 за Райдена играть было нельзя – в третьей части его и вовсе не было в силу непреодолимых сюжетных обстоятельств. И вот теперь нас ждет MGS Rising, у которой даже сменили классический снейковский подзаголовок Tactical Espionage Action на новый, более райденовский: Lightning Bolt Action. Стоит ли ждать в связи с этим серьезных перемен в классической формуле MGS-геймплея? Вполне возможно.

- **ИЗДАТЕЛЬ:** Konami
- **РАЗРАБОТЧИК:** Kojima Productions
- **ДАТА ВЫХОДА:** не объявлена

Ожидаем: 5/5

Alpha Protocol

Alpha Protocol стремительно растет в наших глазах – во многом благодаря недавнему трейлеру, где на секунду на стене промелькнула очаровательная надпись «При пожаре // Воруй Убивай // *** гусей // Жди ответного гудка» (нам даже пришлось слегка зацензурить текст, чтобы не выпадать за рамки приличий, – в коллектив Obsidian явно пробрались русские сотрудники). В остальном это все та же шпионская action/RPG от Obsidian, мечтающая стать одновременно Mass Effect и Splinter Cell.

- **ИЗДАТЕЛЬ:** SEGA
- **РАЗРАБОТЧИК:** Obsidian Entertainment
- **ДАТА ВЫХОДА:** октябрь 2009 года

Ожидаем: 3/5

Assassin's Creed 2

- **ИЗДАТЕЛЬ:** Ubisoft Entertainment
- **РАЗРАБОТЧИК:** Ubisoft Montreal
- **ДАТА ВЫХОДА:** 17 ноября 2009 года

Ожидаем: 4/5

У первой Assassin's Creed были всего две серьезные проблемы: однообразные побочные задания и, как ни странно, время и место действия – плотно застроенные Акр, Дамаск и Иерусалим позволили дизайнерам налепить потрясающе красивые и правдоподобные пыльные улочки, на которых, увы, все дома похожи друг на друга. О новой временной эпохе Assassin's Creed 2 слухи циркулировали уже давно – и вот наконец официальное подтверждение: позднее Средневековье, эпоха Возрождения, Италия. За внешние качества игры отвечает улучшенный движок (обкатанный, кстати, в прошлогодних Prince of Persia и Sean White Snowboarding), который выдает картинку удивительной красоты. Новый главный герой, дворянин со сложным именем Эцио Аудиторе де Фиренце (вполне возможно, очередной предок несчастного Дезмонда Майлса, хотя об этом разработчики стоически молчат), носит белый плащ с кроваво-красной подбивкой, прячет в рукавах сразу два кинжала, умеет плавать и не стесняется пользоваться новейшими изобретениями своей эпохи – от дымовых шашек до самого натурального дельтаплана Леонардо да Винчи. Сюжет затронет многие исторические события Возрождения, а среди людей, с которыми нам придется столкнуться, – Никколо Макиавелли, Катерина Сфорца и Лоренцо Медичи. Будут ли эти встречи изящно убийственными, можно только догадываться.

Colin McRae: DiRT 2

ИЗДАТЕЛЬ: Codamasters
РАЗРАБОТЧИК: Codemasters
ДАТА ВЫХОДА: декабрь 2010 года

Ожидаем: 3/5

В Colin McRae: DiRT 2 помимо дежурных «фантастических улучшений графического движка» (поддержка DirectX 11 для не существующих пока что видеокарт, например) нас ждет некоторого рода интеграция идей из RaceDriver: GRID – «умный» повтор с функцией отмотки времени, продвинутая модель повреждений и невероятно красивые дым, пыль и брызги (ничего, что мы снова про графику?). С DiRT 2 также связан интересный парадокс: хотя модели машин явно не дотягивают до уровня грядущих Forza Motosport 3 (Xbox 360) и Grand Turismo 5 (PlayStation 3), на сегодняшний день DiRT 2 – официально самый красивый автосимулятор для ПК. При этом в вышедшей на консолях демоверсии нормальный человек не сможет прийти к финишу даже восьмым (в игре не будет «аркадного» режима, только жесткая симуляция).

Brink

ИЗДАТЕЛЬ: Bethesda Softworks
РАЗРАБОТЧИК: Splash Damage
ДАТА ВЫХОДА: II квартал 2010 года

Ожидаем: 3/5

Brink – это командный шутер от Splash Damage (Enemy Territory: Quake Wars, Wolfenstein: Enemy Territory) – команды, до недавнего времени занимавшей роль младшего подмастерья id Software (старший подмастерье – это, если кто не знает, Raven Software). Brink работает на движке Doom 3 (который теперь принято называть id Tech 4) и выглядит как смесь Fallout 3 и Mirror's Edge. В мире Brink произошла ужасная катастрофа – к счастью, для сохранения человечества был создан огромный комплекс под названием Ковчег. В этом городе-утопии должны были жить 5 тысяч человек, но туда повалили беженцы, и общее число жителей перевалило за 50 тысяч. Естественно, ресурсов не хватает, и внутри Ковчега назревает гражданская война, а тут еще немногие выжившие за пределами спасительного города построили собственное убежище и намерены бороться за существование с помощью огнестрельного оружия. Всего в игре ожидается две кампании, каждая с поддержкой кооператива на восемь человек. Но упор будет делаться именно на мультиплеер – здесь можно создать своего персонажа, есть сложная система рангов и достижений, а накапливаемый опыт пойдет на улучшения для оружия. Splash Damage обещает «слить одиночную игру, кооперативное прохождение и онлайн-мультиплеер воедино». Что это значит, пока до конца не ясно, зато точно известно, что в Brink будет паркур – работает он по нажатии на одну-единственную кнопку, S.M.A.R.T. Button, что даже проще подобных изысканий в Assassin's Creed. Ну и визуальный стиль – пусть и слегка мультяшный, он по-прежнему напоминает Mirror's Edge (Ковчег) и Fallout 3 (пустоши за городом). Кстати, истинной причиной катастрофы в Brink стало... глобальное потепление.

Star Wars: The Old Republic

ИЗДАТЕЛЬ: LucasArts Entertainment
РАЗРАБОТЧИК: BioWare
ДАТА ВЫХОДА: 2011 год

Ожидаем: 5/5

Анонс первой MMORPG от BioWare, Star Wars: The Old Republic, – это и горькое разочарование для всех, кто ждал третьих «Рыцарей старой республики», и в то же время безумная, незамутненная радость для всех остальных. Впрочем, первым тоже вряд ли нужно расстраиваться, ведь в игре ожидается потрясающе проработанная сингловая составляющая. Чтобы понять, насколько потрясающей будет The Old Republic, достаточно знать, что BioWare решила озвучить АБСОЛЮТНО ВСЕ ДИАЛОГИ. План максимум – прийти на смену World of Warcraft. В случае с тандемом BioWare/LucasArts все аргументы против этой нелепой на первый взгляд затеи очень быстро теряют смысл.

Star Wars: The Clone Wars: Republic Heroes

ИЗДАТЕЛЬ: LucasArts Entertainment
РАЗРАБОТЧИК: Krome Studios
ДАТА ВЫХОДА: 6 октября 2009 года

Ожидаем: 3/5

Так получилось, что игровые версии прошлогодней анимационной ленты Star Wars: The Clone Wars вышли исключительно на консолях Nintendo. В самом деле, Wii получила Lightsaber Duels – примитивный файтинг, в котором была загублена прекрасная идея дать помахать световым мечом с помощью Wii-mote. А вот портативной Nintendo DS повезло больше – на ней вышла Jedi Alliance, игра жанра action/adventure с симпатичной графикой, обширными уровнями и продуманным геймплеем, заточенным под кооператив. И вот спустя год LucasArts доверяет создателям Wii-версии – студии Krome (также ответственной, к примеру, за PS2, Wii и PSP-версии Star Wars: The Force Unleashed) сделать ремейк Jedi Alliance для всех современных консолей и PC – с улучшенной, понятное дело, графикой, с новыми уровнями и гораздо большим масштабом происходящего... Но по-прежнему с сохранением ключевой особенности Jedi Alliance – возможности выбрать любых двух персонажей вселенной The Clone Wars (например, можно играть за Мэйса Винду, а помогать тебе будет Оби-Ван Кеноби) и отправиться проходить совершенно новую сюжетную кампанию. Помимо этого, Krome, похоже, собирается сделать из игры настоящую SW-песочницу с мультиплеером а-ля Star Wars: Battlefront и отдельным режимом игры за отряд штурмовиков-клонов. Мультяшная палитра, как ни странно, успешно скрывает недостатки графики да и вообще смотрится очень кстати.

ArmA 2: Operation Arrowhead

ArmA 2 даже после трех патчей по-прежнему не способна нормально работать на компьютере-монстре с четырехъядерным процессором, топовой видеокартой и 8 Гбайт оперативной памяти, а разработчики уже изо всех сил анонсируют дополнение. И все-таки мы такому анонсу сдержанно рады (хотя бы потому, что addon будет однозначно включать в себя все вышедшие исправления). Ожидается классическая работа над ошибками – игра должна стать тем, чем ArmA 2 стать не смогла: превосходнейшим симулятором военных действий, но уже без приставки «для обладателей компьютеров будущего». В связи с довольно сомнительным положением Operation Flashpoint 2 чешская Operation Arrowhead выглядит особенно привлекательно.

ИЗДАТЕЛЬ: не объявлен
РАЗРАБОТЧИК: Bohemia Interactive Studios
ДАТА ВЫХОДА: не объявлена

Ожидаем: 4/5

Red Orchestra: Heroes of Stalingrad

Продолжение исключительно реалистичного шутера про Вторую мировую намерено превзойти первую часть практически во всем. Если кто не в курсе, начавшаяся с модификации для Unreal Tournament серия Red Orchestra – это мультиплеерные шутеры, которые в высшей степени дотошно воспроизводят поведение оружия, врагов и многого другого. В Red Orchestra: Heroes of Stalingrad помимо приятной смены места действия и улучшенной графики ожидается очень много серьезных нововведений. Во-первых, оружие не закреплено намертво в руках игрока и не привязано к камере и центру экрана. Огонь вслепую теперь производить удобнее – чем-то это напоминает экшены для Nintendo Wii, только совершенно без прицела. Во-вторых, Tripwire Interactive серьезно поработала с движком Unreal Engine 3 и его системой коллизий – здесь никогда – повторяем: никогда – оружие не проваливается в текстуры, что вкупе с отличной системой укрытий от первого лица делает Heroes of Stalingrad игрой практически уникальной. В-третьих, в числе новинок присутствует возможность задерживать дыхание (без этого оружие при прицеливании немного водит из стороны в сторону) и управлять отрядом из реальных или AI-напарников. Также есть достаточно интересная функция «интерфейс по запросу» – чтобы не загромождать экран и не портить впечатление от реализма, весь необходимый HUD теперь можно вызвать нажатием на одну клавишу или вовсе отключить в настройках. Аптечек, напоминаем, в игре нет, как нет и регенерации здоровья.

ИЗДАТЕЛЬ: 1С
РАЗРАБОТЧИК: Tripwire Interactive
ДАТА ВЫХОДА: 2010 год

Ожидаем: 4/5

Mount & Blade: Warband

Первое дополнение для Mount & Blade – отличной кавалерийской RPG – готовится внести в игру недостающее звено мирового успеха турецкого проекта. Проще говоря, приличную графику. Так что помимо новых режимов игры и мультиплеерных баталий на 32 человека нас очень интересуют HDR-освещение, улучшенные текстуры и шейдерная вода. В остальном все по-прежнему, как у Лермонтова: «Смешались в кучу кони, люди...» Да, одиночный режим также будет расширен и улучшен, а инвентарь станет по-настоящему удобным.

- **ИЗДАТЕЛЬ:** Paradox Interactive
- **РАЗРАБОТЧИК:** TaleWorlds
- **ДАТА ВЫХОДА:** III квартал 2009 года

Ожидаем: 4/5

Need for Speed: World Online

- **ИЗДАТЕЛЬ:** Electronic Arts
- **РАЗРАБОТЧИК:** EA Black Box и EA Singapore
- **ДАТА ВЫХОДА:** IV квартал 2009 года

Ожидаем: 3/5

Electronic Arts уже однажды пыталась провернуть трюк с переносом бренда Need for Speed в киберпространство. Тогдашняя Need For Speed: Motor City Online получилась неплохой, но не была правильно воспринята аудиторией – не было в 2001 году еще слов Free-to-Play и оглушительного успеха условно-бесплатных корейских MMO-проектов. Сейчас, в 2009-м, ситуация в корне иная: у нас уже есть, скажем, «Скорость Онлайн», а также множество других NFS-суррогатов. Так почему бы не попробовать еще раз и не выпустить новую игру с выразительным названием Need For Speed: World Online? Правда, есть некоторые опасения, что все получится как с NFS Undercover, ведь в разработчиках числится печально известная студия EA Black Box.

MechWarrior

Лучший на планете симулятор ОГРОМНЫХ ШАГАЮЩИХ РОБОТОВ (эти три слова решительно невозможно написать маленькими буквами) наконец-то возвращается после многих лет упорного радиомолчания: последняя игра серии, MechWarrior 4, вышла, страшно представить, в 2000 году. Новая MechWarrior не носит в названии цифру 5 и сюжетно является приквелом к самой первой игре серии. На этом о сюжете лучше забыть и сразу перейти к делу: действие отныне проходит в городах, а разработчики из Piranha Games каким-то чудом прикрутили к Unreal Engine 3 систему тотальных разрушений. На этих словах уместно опускать занавес, густо аплодировать и расслабляться в ожидании – ведь Piranha еще даже не заключила контракт с издателем. Хотя в том, что это рано или поздно случится, нет совершенно никаких сомнений.

- **ИЗДАТЕЛЬ:** Не объявлен
- **РАЗРАБОТЧИК:** Piranha Games и Smith & Tinker
- **ДАТА ВЫХОДА:** 2010 год

Ожидаем: 4/5

Drakensang: The River of Time

ИЗДАТЕЛЬ: не объявлен
РАЗРАБОТЧИК: Radon Labs
ДАТА ВЫХОДА: 2010 год

Ожидаем: 4/5

Продолжение неожиданно хорошей немецкой RPG Drakensang: The Dark Eye уже в разработке и планирует появиться на свет в следующем году – разработчики обещают сделать приквел, исправляющий все недостатки оригинала. Правда, похвастаться сейчас они могут только новым редактором персонажей. Мы не столь оптимистичны в ожиданиях, но поглядывать за игрой определенно стоит.

Star Trek Online

Ожидаем: 4/5

Это как раз тот случай, когда все понятно из названия. MMORPG для всех, кто неравнодушен к кораблю «Энтерпрайз» и прочим неизменным атрибутам старинной космосаги. В 2010 году нас ждет возможность встать на капитанский мостик собственного звездолета, облететь (и обходить!) более сотни планет – и, разумеется, сражаться, общаться, торговать. У Cryptic Studios большие амбиции: заткнуть за пояс грядущую Star Wars: The Old Republic и дать прикурить EVE Online. Вряд ли это получится, но скриншоты внушают как минимум уважение – очень интересно, как Star Trek Online собирается конкурировать с убер-проектом от BioWare.

ИЗДАТЕЛЬ: Namco Bandai Games
РАЗРАБОТЧИК: Cryptic Studios
ДАТА ВЫХОДА: 2010 год

Front Mission Evolved

ИЗДАТЕЛЬ: Square Enix
РАЗРАБОТЧИК: Double Helix Games
ДАТА ВЫХОДА: 2010 год

Ожидаем: 2/5

Очередной симулятор японских ОГРОМНЫХ ШАГАЮЩИХ РОБОТОВ (ни в коем случае не путать с обычным симулятором ОГРОМНЫХ ШАГАЮЩИХ РОБОТОВ, это совершенно разные жанры!) выйдет на Xbox 360, PS3 и PC в следующем году. Разработкой занята вовсе не Square Enix, ответственная за предыдущие части сериала, а американская студия Double Helix, уже «порадовавшая» нас однажды другой игрой с японскими корнями – Silent Hill: Homecoming. В новом проекте Square Enix только пишет музыку и делает для проекта CG-ролики. Как обычно, у японцев все не как у людей: роботы называются ванцерами (wanzers), окружение статично – нельзя даже отстреливать у, простите, ванцеров, составные части. К тому же графика выглядит блекло, да и вообще не совсем понятно, зачем все это нужно, когда очень скоро у нас будет новый MechWarrior.

Painkiller: Resurrection Warfare 2

Ожидаем: 3/5

Очередная франкенштейновская попытка сторонней команды возродить труп серии Painkiller электрическим разрядом высокого напряжения. Улучшенная графика, новое оружие и «карты таро» плюс обещанное фанатам возвращение инструментального рок-саундтрека – что может быть лучше? Только Painkiller 2 от People Can Fly.

ИЗДАТЕЛЬ: JoWooD Productions
РАЗРАБОТЧИК: Homegrown Games
ДАТА ВЫХОДА: IV квартал 2009 года

Mini Ninjas

ИЗДАТЕЛЬ: ND Games
РАЗРАБОТЧИК: IO Interactive
ДАТА ВЫХОДА: сентябрь 2009 года

Ожидаем: 3/5

Студию IO Interactive, создателей Хитмена – самого главного лысого героя в истории видеоразвлечений, видимо, утомило насилие, поэтому компания решила сделать игру про детей. Но ген, как говорится, пальцем не раздавишь, и даже невинный проект с мультипликационной графикой и патетичными персонажами получился об убийцах. Трое малолетних хулиганов в кимоно с физкультприветом направляются в гости к злому Самураю, попутно уничтожая противников, значительно превосходящих их по габаритам и численности. Относиться ко всему этому серьезно сложно, да и надо ли?

Deus Ex 3

Игра про секретных агентов с железными ногами и пистолетами, вмонтированными прямо в череп, своим третьим пришествием просто обязана реабилитироваться. Гениальную первую часть многие признали лучшей компьютерной игрой всех времен, а продолжение Invisible War было встречено в штыки – уродливое потомство оказалось рядовым шутером и не шло ни в какое сравнение с оригиналом ни по атмосфере, ни по глубине, ни по сюжету. В третьей части Eidos обещают вернуть на место все то, что сделало Deus Ex бездонной игрой, за которой до сих пор интересно провести огромное количество часов единственной молодости. Deus Ex 3 рассказывает о том, как жилось суперагентам за 25 лет до событий оригинальной игры. Нанотехнологии еще не достигли вершины развития, они находятся на стадии исследований и экспериментов, поэтому особыми правительственными поручениями занимаются не элегантные красавцы в темных очках и кожаных плащах, а нелепые страхолюдины на чугунных копытах. Суть конфликта проста: не все могут позволить себе операцию по усовершенствованию тела и мозгов и бедные начинают ненавидеть богатых. В тот момент, когда напряжение достигает предела и происходят теракты разной степени тяжести, из торта выскакивает главный герой, которому и предстоит выяснить, кто виноват и что делать.

ИЗДАТЕЛЬ: Eidos Interactive
РАЗРАБОТЧИК: Eidos Montreal
ДАТА ВЫХОДА: 2010 год

Ожидаем: 5/5

StarCraft 2: Wings of Liberty

ИЗДАТЕЛЬ: Activision
РАЗРАБОТЧИК: Blizzard Entertainment
ДАТА ВЫХОДА: не объявлена

Ожидаем: 5/5

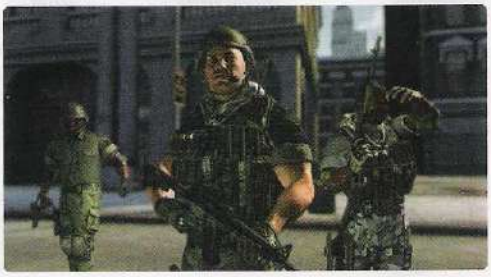
Компания Blizzard во второй раз становится героиней этого материала – как обычно, заслуженно и с очень громким проектом в руках. Продолжение самой популярной RTS разработчики решили разбить на части. Первая, Wings of Liberty, будет про землян, которые оказались меж двух огней: высоколобые протоссы справедливым напалмом выжигают ульи зергов, преследуя их по всей Вселенной, а зерги используют людей в качестве корма и почвы для паразитирования, таким образом подставляя их под мощные удары высокотехнологичных боевых машин древней расы. Новые виды войск, доработанные и переработанные старые и в целом, по словам разработчиков, переосмысленная концепция – основные козыри наряду со сногсшибательной графикой. Blizzard традиционно не спешит с релизом, поэтому, когда понесется вторая волна старкрафтомании, пока точно не известно.

Parabellum

Анонсированный в 2006 году мультиплеерный шутер Parabellum не торопится на прилавки. Прошло уже три года, а проект все еще на стадии закрытого бета-тестирования. За футуристическим сеттингом и антиутопичным сюжетом стоят вариации на тему Counter-Strike, которую многие тщетно пытаются убить последние вот уже лет десять. Заткнуть старичка за пояс компания Acony Games намерена современной графикой (используется Unreal Engine 3), реалистичной физикой и умной системой разрушений. Но кому это надо, тем более в нашей стране?

ИЗДАТЕЛЬ: не объявлен
РАЗРАБОТЧИК: Acony Games
ДАТА ВЫХОДА: 2009 год

Ожидаем: 1/5

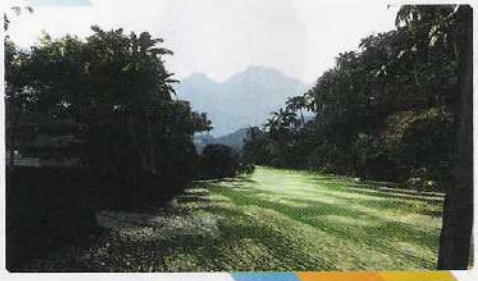


Dead Island

ИЗДАТЕЛЬ: Techland
РАЗРАБОТЧИК: Techland
ДАТА ВЫХОДА: зима 2009 года

Ожидаем: 4/5

В польском городе Вроцлаве расположилась скромная компания, одним своим существованием разбивающая стереотипные шутки про «польский трэшачок». Techland дважды превзошла наши ожидания: первый раз – выпустив Call of Juarez, второй раз – обнародовав его приквел, Bound in Blood. Третий раз мы предвидим этой зимой – грядет survival-horror под названием Dead Island. Из него мы узнаем о злоключениях семейной пары, чей самолет потерпел крушение и доброжелательными волнами Мирового океана был вынесен на берег тропического острова. В этом раю героев ждет сюрприз: толпы голодных оживших мертвецов, которые испытывают слабость к лакомствам, буквально падающим с небес. Разработчики хвастаются хорошо проработанной системой рукопашного боя, сильным физическим движком и крайне реалистичной картинкой – физически корректная (!) расчленёнка во всей красе.



This Is Vegas

ИЗДАТЕЛЬ: Warner Bros. Interactive Entertainment
РАЗРАБОТЧИК: Surreal Software
ДАТА ВЫХОДА: 2010 год

Ожидаем: 3/5

В старой стратегии Dungeon Keeper основной задачей игрока была оборона мрачного сырого подземелья от светловолосых героев со сладкими голосами, которые то и дело норовили уничтожить Зло. Игра This is Vegas рассказывает похожую историю – какой-то слишком положительный дяденька с кучей денег и связями в правительстве решил превратить оплот азартных игр и торговли наркотиками в тихое место для семейного отдыха. Постепенно казино закрываются и огни Вегаса гаснут – нужно немедленно что-то с этим делать. Задача игрока – построить сильную империю внутри империи слабой и умирающей. Гонки, игорный бизнес, содержание борделей и торговля наркотиками – в войне с Добром любые средства хороши. Свободный город и механика, схожая с механикой Grand Theft Auto, позволяют вести дела самостоятельно – так сказать, работать в поле, лично общаясь с представителями светлой стороны Силы.

8th Day

Украинская компания PIPE Studio, известная прежде всего своими играми про Лунтика, решила сделать серьезное лицо. Уже сейчас идет открытое тестирование ее новой MMORPG под названием 8th Day. Клиентская постъядерная онлайн-игра не блещет ни графикой, ни оригинальными находками, а при создании мира разработчики вдохновлялись понятно чем. Так что если очень хочется пробежаться по радиоактивным пустошам и Fallout уже надоел, можно смело собирать друзей и начинать игру. Тем более что это (сомнительное) удовольствие абсолютно бесплатно.

ИЗДАТЕЛЬ: GD Team
РАЗРАБОТЧИК: PIPE Studio
ДАТА ВЫХОДА: 2009 год

Ожидаем: 1/5

Arcania: The Gothic Tale

ИЗДАТЕЛЬ: JoWood
РАЗРАБОТЧИК: Spellbound
ДАТА ВЫХОДА: IV квартал 2009 года

Ожидаем: 5/5

После выхода третьей «Готики», не получившей должного признания среди игроков, разработчик поссорился с издателем, и творческий путь талантливых немцев временно зашел в тупик. Осенью нас ждет битва титанов – свою точку зрения на то, как должна выглядеть четвертая «Готика», продемонстрируют студия Piranha Bytes с их многообещающей ролевой игрой Risen и студия Spellbound с не менее сильной и ожидаемой Arcania. В отличие от главного конкурента эта игра – прямое продолжение готической серии, и действие тут начинается спустя десять лет после событий Gothic 3. Мир игры расширился, и искать приключения предстоит главным образом на так называемых Южных островах, причем каждый из них – с уникальным климатом, флорой и фауной. Несмотря на это, время от времени придется навещать старых друзей в областях, знакомых по старым играм сериала. Из новых особенностей обещаны верховая езда, тонна мощнейших заклинаний и визуальное исполнение, оставляющее прочих участников технологической гонки далеко позади. Традиционный сильный сюжет и безымянный герой – в комплекте.

Brutal Legend

ИЗДАТЕЛЬ: Electronic Arts
РАЗРАБОТЧИК: Double Fine Productions
ДАТА ВЫХОДА: 23 октября 2009 года

Ожидаем: 4/5

Портфолио Тима Шефера (Tim Schafer), основателя и руководителя Double Fine Productions, не позволяет нам усомниться в качестве новой игры о путешествиях героя по обложкам хеви-металлических альбомов. Имея за плечами Full Throttle и Grim Fandango, сделать плохую (или даже средненькую) игру невозможно ну просто никак. Персонажи тут разговаривают голосами Джеймса Хетфилда (James Hetfield), Оззи Осборна (Ozzy Osbourne) и других известных рок-музыкантов, саундтрек полностью состоит из тяжелых хитов, а оружие для битв с демонами – электрогитара. Нет, правда, даже если сам Тим Шефер захочет испортить проект, у него ничего не выйдет.

Dragon Age: Начало

Скромная канадская студия BioWare, заслугой которой 11 лет назад стало возрождение ролевых игр, продолжает гнуть свою линию. Приоритетом в работе компании были и остаются фэнтезийные RPG. Будучи духовной наследницей Baldur's Gate и Neverwinter Nights, новая игра использует собственную уникальную вселенную, так что про надоевшие Forgotten Realms можно забыть. При общей сказочности происходящего Dragon Age обещает быть крайне правдоподобной с жестоким, мрачным и порой шокирующим миром. Ударил врага топором по голове – получай результат в красках: после такого ранения противник как-то не оседает на землю с легким вздохом. Сразу вспоминается великолепный «Ведьмак» с его циничным сеттингом и сюжетом, в котором почти нет места романтике. Реалистичная фэнтези-RPG от авторов шедевров, оказавших сильнейшее влияние на игровую индустрию, имеет все шансы стать новым эталоном жанра.

ИЗДАТЕЛЬ: Electronic Arts
РАЗРАБОТЧИК: BioWare
ДАТА ВЫХОДА: ноябрь 2009 года

Ожидаем: 5/5

Earth No More

ИЗДАТЕЛЬ: не объявлен
РАЗРАБОТЧИК: Recoil Games
ДАТА ВЫХОДА: не объявлена

Ожидаем: 2/5

Команда храбрых финнов Recoil Games состоит из бывших сотрудников Remedy Entertainment (эти в свое время подарили миру Max Payne), что позволяет надеяться на успех Earth No More. Игра о приключениях нескольких молодых людей в городе, превратившемся в заросли ядовитого плюща и плотоядного мха, могла бы появиться на прилавках уже в этом году. Звезды, правда, видят будущее несколько иначе: издателем очередного проекта про апокалипсис должна была стать плохо кончившая 3D Realms, и пока что замену ей не нашли.

Guild Wars 2

Один из главных конкурентов самодержавной WoW – многопользовательская ролевая игра Guild Wars в следующем году обзаведется продолжением. После событий, развернувшихся в дополнении Eye Of The North, прошло 250 лет, так что разработчики планируют удивить игровое сообщество миром, изменившимся до неузнаваемости. Всякие сюжетные тонкости типа проснувшихся после тысячелетнего анабиоза драконов, у которых на мир свои планы, мало кого волнуют: в MMORPG люди играют уж точно не ради сюжета. Анонсированы пять рас, переработанная система взаимодействия с союзниками и однопартийцами и два вида PvP-режима. На важный вопрос о том, будут ли в Guild Wars 2 доступны старые персонажи и области, разработчики отвечают твердо: нет. Новая игра – это начало с чистого листа.

- **ИЗДАТЕЛЬ:** NCSoft Corporation
- **РАЗРАБОТЧИК:** ArenaNet
- **ДАТА ВЫХОДА:** 2010 год

Ожидаем: 3/5

DC Universe Online/ Marvel Universe Online

Ожидаем: 1/5

Вечное противостояние Marvel и DC Comics вместе со всем цивилизованным миром перебирается в онлайн: через какое-то время должны выйти две MMORPG о супергероях в трико и цветастых масках. Учитывая общую ситуацию на рынке онлайн-продуктов, кому будут интересны эти две игры, совершенно ясно – только поклонникам комиксов. Но неужели их больше, чем фанатов WoW и Guild Wars? Вселенная Роберта Говарда (Robert Howard) тоже очень популярна, но это не помешало Age of Conan с треском провалиться. С другой стороны, возможность терроризировать мегаполисы, играя за Джокера или Доктора Дума, выглядит вполне соблазнительно, равно как и шанс продемонстрировать широкой аудитории свои навыки владения бэтмобилем.

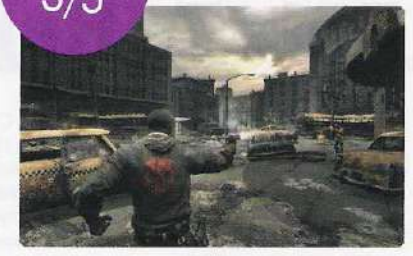
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Sony Online Entertainment/Gazillion Entertainment
- **РАЗРАБОТЧИК:** Sony Online Entertainment/Gargantuan
- **ДАТА ВЫХОДА:** 2010 год/неизвестна

CrimeCraft

- **ИЗДАТЕЛЬ:** THQ
- **РАЗРАБОТЧИК:** Vogster Entertainment
- **ДАТА ВЫХОДА:** 2009 год

Мода на MMO-шутеры набирала обороты очень медленно: все началось аж в 2003 году, с выхода PlanetSide, а оформилось только сейчас. Зато теперь представителей еще одного онлайн-ответвления почти столько же, сколько бесплатных анимешных MMORPG. То есть полным-полно, да еще столько же в разработке. Игра CrimeCraft рассказывает о природном катаклизме, породившем волну хаоса, которая снесла ко всем чертям и политический режим, и экономическую систему, и морально-этические нормы, удерживавшие преступных в глубине душе граждан от того, чтобы вернуться к первобытным корням. В результате при помощи современных орудий труда и охоты игрокам предстоит вершить свою постапокалиптическую (ну сколько можно!) судьбу. Ветвистая PvE- и PvP-система – в помощь.

Ожидаем: 3/5



Blur

Беспредел ради беспредела – краткое описание новой action-гонки Blur. Игры в этом жанре редкость, хорошие – тем более: кроме FlatOut и Death Track вспомнить практически нечего. Создатель популярного Xbox-сериала Project Gotham Racing – студия Bizzare Creations намерена исправить ситуацию. Blur предлагает нестандартные способы расправы с соперниками на бешеной скорости. Лететь по улицам ночного города, наплевав по большому счету на законы физики и вообще здравый смысл, наверняка будет очень весело. Особенно в онлайне: максимум участников заезда – целых 20 человек; страшно представить, что будет твориться на трассе при таком раскладе.

- **ИЗДАТЕЛЬ:** Activision
- **РАЗРАБОТЧИК:** Bizarre Creations
- **ДАТА ВЫХОДА:** 2009 год

Ожидаем: 3/5

Heroes over Europe

Ожидаем: 2/5

ИЗДАТЕЛЬ: Ubisoft
РАЗРАБОТЧИК: Transmission Games
ДАТА ВЫХОДА: III квартал 2009 года

Продолжение вышедшего в 2005 году исторического авиасимулятора Heroes of the Pacific покажет войну глазами сразу трех персонажей: англичанина, американца и новозеландца. Стоит помнить, что у Ubisoft не просто так все игры высочайшего качества: их деятельность официально поддерживается государством. А у нас пока что индустрия ничем и никем не поддерживается, зато давайте вспомним серию «Ил-2». И припомним заодно, что совсем скоро произойдет консольное пополнение легендарной серии – Birds of Prey. Стоит ли в таком случае обращать внимание на аналогичный продукт от западной компании, пусть даже и выходящий на PC? Решать, как всегда, тебе.

Venetica

Ожидаем: 1/5

ИЗДАТЕЛЬ: DTP Entertainment
РАЗРАБОТЧИК: Deck13 Interactive
ДАТА ВЫХОДА: 2009 год

Студия Deck13 едва ли может похвастаться достойным портфолио: из созданных ею проектов ни один не смог перепрыгнуть планку канонического крепкого середнячка: и Ankh, и Jack Keane не стали откровениями в жанре квестов. Теперь Deck13 принялась за ролевые игры, и есть ли шансы у компании на этот раз перескочить роковой рубеж, тоже пока не ясно. Зато ясно другое: сюжет Venetica построят по неоклассической немецкой схеме и он будет представлять собой очередную вариацию на тему Gothic. Правда, два других «готических» наследника могут затоптать малыша, даже не заметив.

Ожидаем: 4/5

Runaway: A Twist of Fate

РАЗРАБОТЧИК: Pendulo Studios
ДАТА ВЫХОДА: IV квартал 2009 года

Мадридские красавцы, породившие несколько лет назад серию квестов, которая в один момент приобрела культовый статус, к концу этого года планируют закончить приключения Брайана и Джины. Мы лишь скажем, что, поставив точку в этой истории, Pendulum наверняка возьмется за что-то новое и порадует публику еще одной недурной игрой. Кода прозвучит яркими аккордами: в Twist of Fate будет использован новый графический движок, но самое главное – это, конечно, юмор, свойственный всем частям Runaway. Что может быть прекраснее, чем провожать любимую серию квестов, смеясь до слез?

Ride To Hell

Ожидаем: 2/5

ИЗДАТЕЛЬ: Deep Silver
РАЗРАБОТЧИК: Deep Silver
ДАТА ВЫХОДА: 2009 год

Born to be wild... Культовый писатель Хантер С. Томпсон (Hunter Stockton Thompson) помимо «Страха и отвращения в Лас-Вегасе» написал замечательный роман-очерк «Ангелы ада», в котором рассказал читателям, как это здорово – быть членом байкерской тусовки. Игра Ride to Hell призвана воздействовать на сознание современной публики более актуальными методами. Прелести свободной жизни на шоссе помогут познать открытый мир и аутентичный сеттинг: рев мотора между ног, ветер в лицо, sex, drugs и rock'n'roll на полную катушку.

Supreme Commander 2

Ожидаем: 4/5

ИЗДАТЕЛЬ: Square Enix
РАЗРАБОТЧИК: Gas Powered Games
ДАТА ВЫХОДА: 2010 год

Знаменитый гейм-дизайнер Крис Тейлор (Chris Taylor) совсем недавно осчастливил общественность анонсом второй части своей знаменитой стратегии Supreme Commander, духовной наследницы старенькой Total Annihilation. В названиях этих игр не случайно фигурируют столь громкие слова: и в TA, и в SC были доступны действительно большие пушки, огромные роботы и ядерное оружие, аналогов которому по силе не было ни в одной другой стратегии. В общем, все, что любят игроки, только доведенное до степени разумного гротеска. Продолжение нашумевшей в 2007 году стратегии также обещает не ударить в грязь лицом: все старые находки на месте, добавлены новые возможности и еще больше ОГРОМНЫХ ШАГАЮЩИХ РОБОТОВ!

Lost Planet 2

Единственная интрига, которая осталась после прохождения вечнохладной Lost Planet, интригой, кажется, уже давно не является. Поэтому сложно сказать, чем Capcom собирается удивлять нас в продолжении своего морозного хита. Неужели Потерянная Планета, она же E.D.N. III, – это все-таки Земля? Надо же, кто бы мог подумать... Но тем не менее играть в Lost Planet было интересно. Поэтому ждем и сиквел, в котором, если верить слухам, скриншотам и выставочным мантрам разработчиков, нас ждут джунгли, пираты и терраморфинг. На распространенном в Сети видеоролике с конвента Capcom игра больше похожа на агрессивный турпоход по Амазонке, нежели на «экшен на выживание», и все же мы верим в Lost Planet 2 и в ее ОГРОМНЫХ ШАГАЮЩИХ... насекомых. Если не Capcom, то кто?

- **ИЗДАТЕЛЬ:** Capcom Entertainment
- **РАЗРАБОТЧИК:** Capcom Entertainment
- **ДАТА ВЫХОДА:** 2010 год

Ожидаем: 4/5

Pro Evolution Soccer 2010/FIFA 10

Ах, эта неразлучная парочка! Не то чтобы мы уж прямо вот как сильно ждали очередные (какие уже по счету?) выпуски этих футбольных симуляторов, но без них жизнь определенно была бы скучнее. Тем более что в этом году битва гигантов вышла на новый уровень: Electronic Arts провела презентацию FIFA 10 в Лужниках, где комментатор Василий Соловьев и исполнительный директор Российской премьер-лиги объявили о том, что эта самая Премьер-лига наконец-то официально включена в PC-версию игры (а вот обладатели игровых консолей неожиданно оказались в пролете). Японские разработчики Pro Evolution Soccer мужественно перенесли этот удар, ответив в том смысле, что они за внешним лоском не гнались и гнаться не собираются, зато их футбол станет еще более реалистичным и дружелюбным по отношению к игроку – в частности, полностью будет переработана система штрафных ударов. Да, улыбаются японцы, казанского «Рубина» у нас вы не найдете, зато вот поучаствовать в пришедшей на смену Кубку УЕФА Европейской лиге – пожалуйста, сколько хотите.

- **ИЗДАТЕЛЬ:** Konami/Electronic Arts
- **РАЗРАБОТЧИК:** Konami/Electronic Arts
- **ДАТА ВЫХОДА:** осень 2009 года

Ожидаем: 4/5

Alan Wake

Нежно ожидаемый нами триллер Alan Wake – ребенок поздний, избалованный. Первым новостям об игре весной исполнится пять лет... А появится ли весной сама игра – большой вопрос. Запросто может статься, что релиз перенесут еще, скажем, на полгода. И никто не скажет ни слова: все прекрасно понимают, что Alan Wake – это не просто что-то новое, не просто еще один роман ужасов. Alan Wake – это в первую очередь новая игра от Remedy, познакомившей мир с невротиком Пейном и его сложным внутренним миром. Так что будем ждать, сколько бы ни пришлось. Несмотря на слухи и одновременный анонс игры для PC и Xbox 360, история о подверженном галлюцинациям писателе пока формально является консольным эксклюзивом. Тем не менее шансы на то, что пользователи PC увидят игру на своих мониторах, очень велики (в кулуарах E3 об этом вообще говорили как о факте решенном). На той же E3 демонстрировался потрясающий по красоте геймплейный ролик, в котором мистер Уэйк противостоял ожившей микроволновке, взбесившемуся автомобилю марки Studebaker и толпе мрачных товарищей в оранжевых жилетах. Потрясающая игра света и тени, детальнейшая проработка окружения, издевательски тонкий луч фонаря – все на месте, Remedy держит марку. Смущает разве что обилие RE4-подобных сцен, когда героя окружают несколько аборигенов с топорами и тому приходится изображать из себя невозмутимого спецагента... Но оставим придирки. Огромный открытый мир, «живая» смена времени суток, популярный нынче кинематографически-сериальный общий тон и ожившие книги ужасов одного запутавшегося сочинителя – все это, конечно, весит неизмеримо больше.

- **ИЗДАТЕЛЬ:** Microsoft
- **РАЗРАБОТЧИК:** Remedy Entertainment
- **ДАТА ВЫХОДА:** II квартал 2010 года

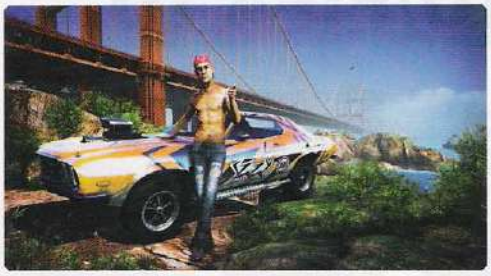
Ожидаем: 5/5

Singularity

ИЗДАТЕЛЬ: Activision
РАЗРАБОТЧИК: Raven Software
ДАТА ВЫХОДА: март 2010 года

Ожидаем: 5/5

Студия Raven Software, между прочим, уже не первый раз толкает локомотив индустрии: буквально только что в редакционной курилке вспоминали ранние проекты этой студии и новаторские находки в них (подробнее о CyClones и ее оригинальных решениях читай на соседних страницах). В случае с Singularity мы имеем дело с возможностью управления временем. А еще со зловещими экспериментами на заброшенном русском острове и пси-способностями главного героя. Герой, в частности, с помощью дерзкого устройства Time Manipulation Device мановением руки может прибавить любому предмету или существу пару сотен лет жизни. Предмет от такого обращения, разумеется, рассыпается в труху, а существо живописно опадает на землю кучкой пепла или костей. Raven клянется строить геймплей на честной физике и нетривиальных вариантах развития событий: в идеале мы увидим гораздо более изящный вариант уничтожения зданий из Red Faction: Guerilla – не волшебной кувалдой, но силой мысли и времени. Ну и существенно, конечно, повышает градус интереса старорежимный советский сеттинг: сюжет будет частенько бросать главного героя в холодные 50-е, где его непременно ждут медведи, водка, балалайки и КГБ. Секретный остров между тем называется Katorga-12. Дорогая редакция искренне недоумевает, зачем после такого вообще нужно было придумывать что-то еще. Мы бы купили Singularity и так.



Fireburst

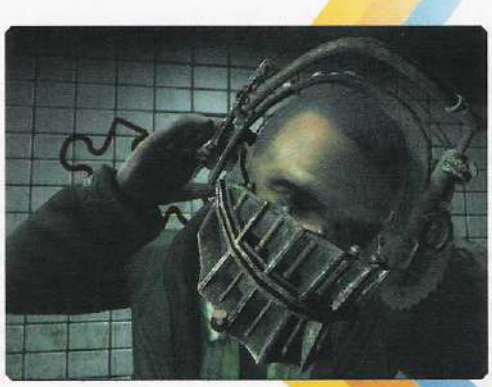
Ожидаем: 2/5

ИЗДАТЕЛЬ: RTL Games
РАЗРАБОТЧИК: exDream Entertainment
ДАТА ВЫХОДА: IV квартал 2009 года

Неожиданно для нас самих в этом материале появляется еще одна представительница редкого вида боевых гонок. В Fireburst предстоит гонять по каньонам, полям и горам, попутно поливая врагов напалмом, бортуя их о каменюки, травя самонаводящимися ракетами и истребляя при помощи мин. Главный герой этой игры не люди и не машины, а огонь: его умелое использование – залог успеха на импровизированном шоссе.

Saw: The Videogame

Все любят пилу... Нет, не так – Пилу! И произносят с большой буквы именно за возможность медленной декапитации всего любого. С кровью, криками и нескончаемым страданием – все любят Пилу! И даже дрянненькое кинцо про то, во что может превратиться Пила при должной фантазии, тоже любят. Потому что и там – кровь, крики, страдания и декапитация. У режущего инструмента с загнутыми в разные стороны зубцами настолько тяжелая аура, что все эти крики и страдания настигают даже тех, кто, казалось бы, связан с Пилой лишь косвенно: скажем, разработчиков видеоигр. По мотивам тех самых фильмов! Затея сама по себе мучительная (разработчиков искренне жаль, правда), так мало того – неудачи идут по всем фронтам. Brash Entertainment, громогласно заявившая о разработке survival, само собой, horror на сомнительной основе серии фильмов Saw, взяла и покончила с собой в ноябре прошлого года – должно быть, зловещая Кукла добралась до совета директоров. На время об игре забыли, но некоторые мертвецы, похоже, просто не могут спать спокойно. Знамя павших храбрецов подхватила компания-издатель Konami: на E3 в этом году выяснилось, что она займется распространением Saw: The Videogame, а разработку отдаст студии с выразительным названием Zombie Studios. В проморолике нервный человек в офисной униформе снимает с челюсти комичного вида капкан, подсматривает в зеркале код и выходит из комнаты с унитазами – что, очевидно, должно символизировать игровой потенциал. Мы, конечно, тоже любим Пилу, но Saw: The Videogame ожидаем со сложной гаммой чувств. Любовь любовью, декапитация декапитацией, однако унитаз – он, знаете ли, всегда унитаз.



ИЗДАТЕЛЬ: Activision
РАЗРАБОТЧИК: Raven Software
ДАТА ВЫХОДА: 2009 год

Ожидаем: 3/5

House M.D.

ИЗДАТЕЛЬ: Legacy Interactive
РАЗРАБОТЧИК: Legacy Interactive
ДАТА ВЫХОДА: 2010 год

Ожидаем: 3/5

О том, что электронная игра на основе популярнейшего телевизионного сериала «Доктор Хаус» находится в разработке, удивленная общественность узнала почти одновременно с финалом пятого сезона шоу – на минувшей E3. Тогда же стали известны первые (они же единственные) детали проекта. Цитируем дословно: игрокам придется принимать жизненно важные решения в роли полюбившихся врачей учебного госпиталя Принстон-Плейсборо. В процессе нужно будет поочередно играть за квалифицированный персонал диагностического отделения, который включает доктора Тауба, доктора Хадли (Тринадцатая) и, конечно же, независимого гения – доктора Грегори Хауса. Они станут частью команды, которая пытается ставить диагнозы различным пациентам со сложными болезнями и лечить их. Игра будет состоять из пяти уникальных медицинских случаев проявления редких и интересных видов заболеваний, которые зрители привыкли видеть в популярной медицинской драме. Конец цитаты. С одной стороны, понятно, что авторы попытаются сыграть как на популярности самого Хауса, так и на проверенной модели игровой вселенной Trauma Center (очень удачной серии игр для приставок Nintendo DS и Wii; там тоже режут пациентов и разгадывают запутанные случаи – по большей части все заканчивается адреналиновым хирургическим замедлением времени). Именно поэтому ничего особенного от House M.D. ждать, наверное, не стоит: трижды калька не содержит и строчки оригинала, верно? Хотя, возможно, случится чудо, и проект будет больше напоминать старинный PC-триллер X-Files – тогда редакция снимет перед Legacy Interactive шляпу и поставит игре заслуженную десятку. Вероятность чего, конечно же, столь же мала, как и надежда услышать голос Хью Лори (Hugh Laurie) в озвучке этой сомнительной игроизации.

S.T.A.L.K.E.R.: Зов Припяти

ИЗДАТЕЛЬ: bitComposer Games
РАЗРАБОТЧИК: GSC Game World
ДАТА ВЫХОДА: IV квартал 2009 года

Ожидаем: 4/5

Есть игры, которые в России будут продаваться всегда. Загибаем пальцы: шутеры про Вторую мировую, ролевые игры про орков и S.T.A.L.K.E.R. (как бы он ни назывался). Причем никого не волнует, о чем в новом «Сталкере» будет идти речь. Зона есть? Есть. Хабар и артефакты на месте? На месте. Мужики в капюшонах скабрезничают у костра? Еще как! Мама, дай 300 рублей, магазин открывается в десять. Хотя на самом деле «Зов Припяти» выглядит едва ли не интереснее обоих своих предшественников, вместе взятых. Нам надлежит отыгрывать роль агента спецслужб Украины, посланного в Зону разобраться, почему закончилась провалом грандиозная правительственная операция по штурму помещений ЧАЭС. Тут вот в чем дело: в таких играх гораздо приятнее находиться в шкуре агента, нежели простого смертного. Более высокий статус возвышает тебя над обстоятельствами и наделяет особой ответственностью – то есть ты вроде бы как в ответе за всех этих муравьев, копошащихся в муравейнике Неведомого. С другой стороны, агент ведет полноценное расследование ради самого расследования, а не длинного рубля (или гривны?). Из других новшеств – свежие локации (Припять, железнодорожная станция, поселок Копачи, завод «Юпитер»), способность главного героя спать и freeplay по окончании основного сюжетного квеста. Разработчики обещают в очередной раз подкрутить графический движок и систему искусственного интеллекта; количество планируемых к выпуску... хм... «литературных» произведений «по мотивам» не сообщается. В любом случае при всей противоречивости развития бренда S.T.A.L.K.E.R. «Зов Припяти» может стать той самой игрой, какой она должна была быть изначально. Ведь ни для кого не секрет, что каждый играет в своего «Сталкера» – такого, каким он бы хотел его видеть.

Rage

ИЗДАТЕЛЬ: Electronic Arts
РАЗРАБОТЧИК: id Software
ДАТА ВЫХОДА: 2010 год

Ожидаем: 5/5

Если и стоит в наши неспокойные времена покупать компьютер для развлечений, то в первую очередь ради игр от id Software. Приверженцы коротких названий, больших пушек и неуемного стремления к перманентной технологической революции – команда Джона Кармака (John Carmack) вот уже который год занимается тем, чем ни один здравомыслящий разработчик заниматься никогда не станет: экспериментальными шутерами ААА-класса. Rage – то, над чем они работают сейчас: гибрид экшена, ролевой игры и гоночного симулятора с открытым миром. В отличие от Doom 3, которую многие критиковали за темноту, фонарик и нападающих со спины монстров (странные люди, право слово), Rage – игра яркая и, если так можно назвать историю про постъядерный мир и мутантов, позитивная. Во вселенной Rage ярко светит солнце, движок id Tech 5 рисует фантастической красоты небо и пейзажи, текстуры по размеру ограничены лишь фантазией художников, а анимация персонажей (лица, лица!!) заставляет заказывать топовую видеокарту (хотя, вполне возможно, она особо не понадобится – Кармак и компания готовы поклясться, что игра будет работать на 60 кадрах в секунду даже не на топовом железе – показанная журналистам Xbox 360-версия это с удовольствием подтверждает). Может быть, Rage и не окажется такой бомбой, какой она выглядит сейчас, но... это же новая игра от id Software! Не ждать ее – преступление против индустрии.

Serious Sam HD

А вот тот самый случай, когда и сказать-то особо нечего. Что ты, дорогой читатель, не знаешь о Serious Sam – ярком до идиотизма аркадном шутере с тысячами врагов за каждым холмом и скорострельностью примерно 3 миллиона выстрелов в секунду? То-то же. Поэтому и объяснять, что же такого хорошего в Serious Sam образца 2001 года, наверное, не стоит (хотя, вообще-то, там хорошо абсолютно все). Выходящая этой осенью Serious Sam HD – покадровое переложение аркадной классики с использованием самых современных технологий, отличный подарок всем фанатам игры и поклонникам FPS-поджанра «все умрут, а я останусь». Разработчиками обещано максимально бережное отношение к оригиналу и сохранение кооперативного режима. Serious Sam HD – проект скромный, потому и распространяться будет по каналам цифровой доставки за весьма небольшие деньги. Говорим же: подарок.

ИЗДАТЕЛЬ: Majesco Entertainment
РАЗРАБОТЧИК: Croteam
ДАТА ВЫХОДА: III квартал 2009 года

Ожидаем: 5/5

Postal 3

ИЗДАТЕЛЬ: Running With Scissors/ Акелла
РАЗРАБОТЧИК: Running With Scissors/ Акелла
ДАТА ВЫХОДА: III квартал 2009 года

Ожидаем? 1/5

Все сомнения насчет Postal 3 были развеяны последним промороликом – там, где сотрудники «Акеллы» пьют водку, хлопают дверцей древнего холодильника «Москва», громко ржут и бьют друг друга со словами «Животное, уйди **** отсюда!». Короткая нарезка геймплея между жизнеописанием быта русских разработчиков лишь усиливает впечатление. Это даже уже не трэш, а абсолютное производное электронного ада: человек в плаще куда-то бежит и кого-то убивает. И бежит криво, и убивает как попало, и, кажется, сам понимает, что вляпался в настолько нехорошую историю, что две предыдущие выглядят рождественским утренником. Союз «Бегущих с ножницами» и «Акеллы» похож на союз неизвестных с недавней популярной интернет-карикатуры: две ладони в рукопожатии над изображением земного шара и подпись: «По рукам! Вместе – всех на****!» Дорогая «Акелла»! Ну есть же элементарные понятия стыда, что ли... Вы говорите: открытый мир; вы говорите: умные обучающие миссии; вы говорите: современные графические технологии... А что видит изумленный люд в пресс-центре Лос-Анджелеса? Кривую быдло-поделку без малейшего намека на иронию? Ох. Postal 3? Конечно, ждем! Честно-честно.

ПРОСИМ ПРОЩЕНИЯ!

В первой части этого материала были неверно указаны разработчики и издатели у проектов Star Wars: The Force Unleashed и Splinter Cell: Conviction. Конечно, компания SEGA здесь ни при чем, первую игру разрабатывает и издает LucasArts, а вторую – Ubisoft. Также на место разработчиков «Предтеч» (Precursors) почему-то затесался европейский издатель Deep Silver (игру делает украинская компания с похожим названием Deep Shadows). Приносим свои извинения.

Автор:
Иван Гусев

ЛЮДИ ГОВОРЯТ

Штраус Зельник, глава Take-Two Interactive

– Мы не планируем анонсировать Grand Theft Auto 5 сейчас. И мы не собираемся анонсировать, когда мы анонсируем Grand Theft Auto 5. Мы не собираемся анонсировать нашу стратегию касательно анонсирования Grand Theft Auto 5 или сроков этого анонса. Ну и уж, конечно, мы не планируем раскрывать вам стратегию анонсирования стратегии анонсирования Grand Theft Auto 5. Еще есть вопросы? ■

Уэйк собственной персоной.

ALAN WAKE ГОТОВА

Один из руководителей финской студии Remedy Entertainment – Матиас Мюллюринне (Matias Myllyrinne) сообщил, что экшен Alan Wake готов. Игра, впервые показанная на выставке E3 2005, наконец-то доделана. Впрочем, это не означает, что мастер-диск уже везут на завод. Alan Wake будут отлаживать до весны 2010 года – именно на это время намечен релиз. Несмотря на то что изначально игра была анонсирована для PC и Xbox 360, сначала она появится лишь на консоли. Когда Алана ждать на персоналке, вопрос к Microsoft. ■

ФАКТ

106

ТЫСЯЧ КОПИЙ WOLFENSTEIN КУПИЛИ В США В АВГУСТЕ. ЭТО ПОЛНЫЙ ПРОВАЛ!

ААА-ПРОЕКТЫ НЕ СПАСЛИ GRIN

Bionic Commando подвела GRIN.

Шведская студия GRIN прекратила свое существование. Это случилось, несмотря на то что в течение года компания выпустила аж четыре игры ААА-уровня: Bionic Commando Rearmed, Wanted: Weapons of Fate, Terminator Salvation и Bionic Commando. Увы, за исключением аркады Bionic Commando Rearmed проекты GRIN не пришлись по вкусу критикам и, судя по неудовлетворительным продажам, геймерам тоже. В мае компания закрыла два своих офиса – в Гетеборге и Барселоне. Около сотни разработчиков были отправлены на биржу труда. Однако эта мера не спасла GRIN.

– С тяжелым сердцем мы сообщаем, что GRIN закрывается, – выступили с заявлением сооснователи компании Бо и Ульф Андерсоны (Bo & Ulf Andersson). – Многие издатели задержали нам платежи, и денежная ситуация стала невыносимой. Для нас и сотен наших сотрудников, удивительно талантливых мужчин и женщин, история GRIN завершена.

Андерсоны не уточнили, кто из издателей задерживает роялти. GRIN работала со многими компаниями, включая Capcom и Warner Bros. Interactive Entertainment. Впрочем, скорее всего, главной причиной закрытия студии стало то, что она так и не сумела заключить новый договор с издателем на разработку следующего проекта. Насколько нам известно, GRIN трудилась как минимум над двумя неанонсированными играми, известными под кодовыми названиями Fortress и Cult. Один из этих проектов создавался для издательства Square Enix и был игрой из серии Final Fantasy (вероятно, спин-оффом). К сожалению, японцы посчитали проект бесперспективным. А вот Андерсоны иного мнения – они величают его «шедевром, который нам не дали завершить».

Тем временем бывшие сотрудники GRIN во главе с ведущим программистом Terminator Salvation Питером Бьорклундом (Peter Bjorklund) открыли в Гетеборге новую компанию – Outbreak Studios. Удачи им! ■

Terminator Salvation получила низкие оценки в игровой прессе.

Арт «Финалки» от GRIN уже в интернете.

BEYOND GOOD & EVIL 2 ЗАМОРОЖЕНА

ХОДЯТ СЛУХИ

Ubisoft сомневается в BG&E2.

Джейд, возвращайся!

Печальные вести, господа. Похоже, разработка приключенческого экшена Beyond Good & Evil 2 остановлена. Временное ли это явление или нет, пока не ясно, но в ближайшее время проект точно не появится на полках магазинов.

В июне один из руководителей Ubisoft North America – Лорен Деток (Laurent Detoc) заявил, что Beyond Good & Evil – интересный франчайз и грешно его забрасывать. В то же время он отметил: «Выйдет или нет следующая игра в серии – вопрос, который еще не решен». А на выставке Gamescom, состоявшейся в августе в Кельне, журналист сайта Gamersyde получил от сотрудников издательства Ubisoft подтверждение: Beyond Good & Evil 2 заморожена. На какой период – неизвестно.

Если честно, никто особенно не удивился этой новости. Beyond Good & Evil, несмотря на хвалу критиков, стала одним из немногих коммерческих провалов Ubisoft. Никто бы и не задумался о сиквеле, если бы на нем не настаивал гениальный дизайнер Мишель Ансель (Michel Ancel), создавший для французской компании сверхуспешную серию Rayman. Анселя в издательстве безгранично уважают, и BG&E2 дали зеленый свет. Прошлой весной игру анонсировали. Однако сейчас Ubisoft переживает не лучшие времена и, естественно, не горит желанием вкладываться в рискованные затеи. ■

STARCRAFT 2 ЗАДЕРЖИВАЕТСЯ

«Крылья свободы» никак не расправятся.

StarCraft 2 – это надолго.

Стратегия StarCraft 2: Wings of Liberty не выйдет в 2009 году. Слухи об этом ходили давно, ведь до сих пор не начат бета-тест игры, а он, по словам сотрудников Blizzard Entertainment, займет не менее полугода. И вот официально подтверждено: релиз Wings of Liberty перенесен на первую половину 2010-го. Blizzard требуется еще немного времени, чтобы доделать сетевой сервис Battle.net и полностью отладить игру. Выпускать Wings of Liberty до премьеры обновленного Battle.net бессмысленно, ведь этот сервис должен спасти StarCraft 2 от огульного пиратства.

Кстати, если ты думаешь, что все три части StarCraft 2 выйдут в бодром темпе, одна за другой, с минимальным перерывом, то серьезно ошибаешься. Ведущий продюсер игры Крис Сигати (Chris Sigaty) признался, что StarCraft 2 будет завершена не раньше, чем через несколько лет.

Ну и наконец, стала известна актриса, которая озвучит Сару Керриган, культового персонажа вселенной StarCraft. Это Карен Стрэссман (Karen Strassman), подарившая свой голос многим персонажам аниме и электронных игр.. ■

Тружусь за еду!

СЭМ ИЩЕТ ПРИРАБОТОК

Актер Джон Джей Дик (John J. Dick), озвучивший бравого Сэма Стоуна в обеих частях Serious Sam, залез в большие долги. Ему катастрофически не хватает денег, и поэтому он готов взяться за любую работу. К примеру, предлагает наговорить вам на автоответчик голосом Крутого Сэма любую белиберду. Берет по баксу за слово. Он также готов писать тексты, заниматься флеш-дизайном и монтажом звука. Мистер Дик предупреждает: «Ребята из студии Croteam всегда были добры ко мне, и я не сделаю ничего, что могло бы скомпрометировать серию Serious Sam и испортить наши отношения». ■

С 2007 года о MoH ни слуху.

MEDAL OF HONOR ЕЩЕ ВЕРНЕТСЯ

Electronic Arts переживает тяжелые времена. Даже симулятор американского футбола Madden NFL 10, на который «электроники» возлагали большие надежды, продается заметно хуже, чем рассчитывали. Но глава EA Джон Ричитьелло (John Riccitiello) считает: у его компании еще много сильных серий. Помимо очевидных лидеров вроде FIFA или Need for Speed Ричитьелло назвал потенциальные блокбастеры: «Dragon Age: Начало», следующая Dead Space. Он также обмолвился, что компания планирует вернуть былую славу серии Medal of Honor. «Я не вправе открывать детали, но вас ждет нечто интересное», – пообещал генеральный директор EA. ■

ЛЮДИ ГОВОРЯТ

Питер Мур, глава дивизиона EA Sports

Electronic Arts не планирует выпускать новые игры серии NASCAR. Продажи последней части нас совсем не устроили. К сожалению, мы вынуждены принимать непростые решения. Ребята, работавшие над серией, переведены на другие проекты, такие как EA Sports MMA (ищите на прилавках в будущем году). Мы по-прежнему большие фэны NASCAR, но новых игр по лицензии на данный момент в разработке нет. ■

ArcaniA – главный хит JoWood в 2010 году.

В ARCANIA ВКЛАДЫВАЮТ ДЕНЬГИ

Выход ролевой игры ArcaniA – A Gothic Tale (в миру известной как «Готика 4») должен был состояться в конце этого года. Однако немецкая студия Spellbound не уложилась в срок. Издательство JoWooD Productions решило не выпускать сырой продукт, а перенести релиз на 2010 год. Компания также увеличила производственный бюджет ArcaniA – A Gothic Tale, поскольку эта PRG должна быть настоящим AAA-проектом. Подобное решение внушает надежду, что конфуз, как в случае с недоделанной Gothic 3, не повторится. ■

ФАКТ

3.7

МИЛЛИОНА ЭКЗЕМПЛЯРОВ – МИРОВОЙ ТИРАЖ THE SIMS 3 НА СЕГОДНЯШНИЙ ДЕНЬ

RISEN ЗАПРЕЩЕНА В АВСТРАЛИИ

Герои тоже посещают бордели.

Никто ничего не курил?

Ролевая игра Risen, разработанная немецкой студией Piranha Bytes (серия Gothic), стала третьей в этом году жертвой австралийского совета, рейтингующего электронные забавы. Ранее строгая организация объявила вне закона карточную Sexy Poker и шутер Necrovision. Впрочем, разработчики внесли изменения в свои продукты, и в итоге этим играм выписали пропуск в Страну кенгуру. Напомним, в Австралии не предусмотрен рейтинг «Только для взрослых». Все игры, не подпадающие под метку «От 15 лет», запрещены к продаже. Чем же не угодила цензорам Risen? Во-первых, проверяющим не понравилось, что в игре есть проститутки (и – о, ужас! – их иногда называют шлюхами) и главный герой время от времени наведывается в бордель. Более того, один из квестов можно пройти, если отвлечь стражника проституткой. Несмотря на пространные разговоры о сексе, обнаженки в игре нет.

Во-вторых, в Risen матерятся. Не жутко, но достаточно часто. И наконец, самое страшное, персонажи игры Piranha Bytes курят вымышленный наркотик, который расслабляет. Им можно торговать.

В свое время из-за наркотиков в Австралии была запрещена Fallout 3. Когда разработчики вырезали «дурь», игру тут же разрешили продавать и рекламировать. Вероятно, тот же сценарий будет применен и в случае с Risen. ■

СПИЛБЕРГ ХОЧЕТ ПРОДЮСИРОВАТЬ HALO?

Спилбергу сватают Halo.

Серии Halo никак не удается перебраться на большой экран.

Появились новые сведения касательно экранизации FPS-серии Halo. В свое время фильм вызвался продюсировать Питер Джексон (Peter Jackson), но проект забуксовал – слишком уж дорогим он выходил, и режиссер «Властелина колец» выбыл. Кто его сменит? По слухам, сам Стивен Спилберг (Steven Spielberg)! Согласно неподтвержденной информации, режиссер «Челюстей» и «Парка Юрского периода» заинтересовался экранизацией Halo, когда ознакомился со сценарием Стюарта Битти (Stuart Beattie) («Бросок кобры»). В основу сценария положен роман Halo: The Fall of Reach Эрика Нилунда (Eric Nylund), рассказывающий о юных годах Мастера Чифа и первом столкновении человечества с Ковенантом.

Компания Спилберга DreamWorks, возможно, запустит в производство сразу три фильма. Второй из них посвящен событиям, показанным в Halo: Combat Evolved, а третий завершает эпическую историю войны людей и инопланетного альянса. Поговаривают, DreamWorks ведет переговоры с Microsoft на предмет покупки прав на экранизацию Halo. Корпорация Гейтса слухи не подтверждает, заявляя журналистам, что пока кинопроект заморожен. ■

MECHWARRIOR 5 ОБВИНИЛИ В ПЛАГИАТЕ

СКАНДАЛ МЕСЯЦА

MechWarrior – первая игра в серии с 2000 года.

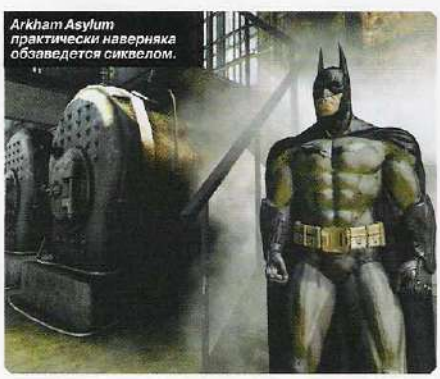
Первые скриншоты из игры Pirahna.

Студия FASA, известная геймерам прежде всего по экшен-серии MechWarrior, была закрыта владельцем – корпорацией Microsoft в 2007 году. Основатель студии Джордан Вайсман (Jordan Weisman) не стал сидеть без дела и открыл новую компанию Smith & Tinker. В декабре 2007-го он получил от Microsoft права на разработку новых игр серий MechWarrior, Shadowrun и Crimson Skies.

И вот спустя полтора года мир узнал о перезапуске франчайза MechWarrior. Новая игра, новый сюжет, новые герои. Разработку ведет немецкая Pirahna Games, хорошо знакомая тебе по RPG-серии Gothic, под руководством Smith & Tinker.

Однако первый же трейлер спровоцировал скандал. Компания Harmony Gold, владеющая правами на аниме-вселенную Robotech/Macross, утверждает, что в ролике показаны их боевые роботы, защищенные авторским правом. Возникает вопрос: а не Pirahna Games ли передрали художники Pirahna Games «мехов» из аниме, вместо того чтобы придумывать свои? Harmony Gold потребовала убрать трейлер MechWarrior из интернета и угрожает судом. Джордан Вайсман пока отказывается комментировать ситуацию. Последствия этого скандала сложно предсказать: Smith & Tinker может вовсе отказаться от услуг Pirahna Games или же лицензировать «мехов» Robotech. Мы следим за развитием событий. ■

БЭТМЕН ПОПАЛ В КНИГУ РЕКОРДОВ ГИННЕССА



Arkham Asylum практически наверняка обзаведется сиквелом.

Пираты прокололись на Batman: Arkham Asylum.

Экшен Batman: Arkham Asylum был занесен в Книгу рекордов Гиннесса как лучшая игра по мотивам комиксов. Официальная формулировка звучит несколько иначе – «Самая расхваленная критиками игра о супергерое», но это сути дела не меняет. Средний балл Batman: Arkham Asylum – 91.67 из 100 (по данным Metacritic.com). Таким образом, экшен о темном рыцаре обставил файтинг Marvel vs. Capcom 2 для консоли Dreamcast (90 баллов).

Кстати, Batman: Arkham Asylum приглянулась не только критикам, но и геймерам. Меньше чем за месяц по миру разошлись 2 миллиона экземпляров. Экшен мог бы получить еще один титул – «Выбор пирата 2009». Игру активно качают с торрент-трекеров. Но пиратов ждал сюрприз. Когда на официальных форумах игры стали появляться сообщения о том, что в определенном месте Бэтмен не может распахнуть плащ и парить, сотрудник студии Rocksteady ответил: «Это антипиратская мера – так мы определяем тех, кто скачал игру нелегально. Проблема не в программном коде, а в вашем моральном кодексе». Насколько известно, подобных шуточек в Batman: Arkham Asylum предостаточно. ■

AvP ждут в начале 2010 года.

ЧУЖИЕ РАБОТАЮТ ПО ГРАФИКУ

Sega продолжает секретничать о судьбе шутера Aliens: Colonial Marines. Президент компании Майк Хейс (Mike Hayes) заявил, что многое зависит от успеха (или неуспеха) шутера Aliens vs. Predator, который выходит в 2010 году. Если AvP будет хорошо продаваться, Colonial Marines чуток попридержат. Будет плохо продаваться, могут и вообще отменить. Но в любом случае Colonial Marines выйдет не ранее чем через полгода после релиза Aliens vs. Predator. Это означает в лучшем случае в конце 2010-го. Майк Хейс также подтвердил намерение Sega выпустить третью игру о «Чужих». ■

Ну, кому новый Theme Park?

WING COMMANDER НА ГОРИЗОНТЕ

В последнее время Electronic Arts вкладывается в создание новых игровых серий. За примерами далеко ходить не надо. Spore, Dead Space и Mirror's Edge у всех на слуху. Однако издательство не забыло и свою классику. Недавно компания перерегистрировала право на такие торговые марки, как Wing Commander, Populous и Theme Park. Многие приняли это за добрый знак и надеются, что вскоре издательство реанимирует культовую космосим-серию и два кассовых «симулятора бога», придуманных Питером Молине (Peter Molyneux). Ходят слухи, что пара студий уже занята «переосмыслением» классики EA. ■

ЛЮДИ ГОВОРЯТ

Фредрик Вестер, генеральный директор Paradox Interactive

Недавно мы анонсировали стратегию Victoria 2. Рад, что многие приняли новость с воодушевлением, хотя, признаюсь, я ратовал за другой проект. Фэны на форуме проголосовали за сиквел Victoria 2. Наша команда разработчиков тоже полагает, что игра будет прибыльной. Я же уверен: этот проект никогда не окупится, и поклялся, что постригусь налысо, если Victoria 2 принесет доход. Следите за развитием событий… ■

Они таки поженились!

ЗОМБИ ДОВЕЛИ ДО СВАДЬБЫ

Британский режиссер Пол Андерсон (Paul W.S. Anderson) познакомился с актрисой Миллой Йовович (Milla Jovovich) в 2001 году на съемках фильма «Обитель зла». Вскоре они стали жить вместе. В ноябре 2007-го Милла родила Полу девочку. А в конце августа Андерсон и Йовович поженились в Беверли-Хиллз. Это первый брак для Пола и третий для Миллы. Сейчас молодожены заняты подготовкой к съемкам четвертой части «Обители зла» (3D, много клонов Элис, еще больше зомби). Премьера намечена на вторую половину 2010 года. ■

ФАКТ

66

ПРОЦЕНТОВ БЮДЖЕТА ИГРЫ ELECTRONIC ARTS ТРАТИТСЯ НА ПРОДВИЖЕНИЕ И РЕКЛАМУ

В MAXIS И RAVEN СОКРАЩЕНИЯ

Spore не прокормила всех сотрудников Maxis.

Wolfenstein – главная неудача Raven за последние годы.

Кризис не закончился. Разработчиков продолжают увольнять дюжинами. Причем на биржу труда отправляют даже тех, кто, казалось бы, надежно защищен от сокращений. Когда издательство Electronic Arts в конце прошлого года сообщило о том, что намерено избавиться от тысячи сотрудников, многие посчитали, что ребята из EA Maxis (серии The Sims и Spore) в безопасности. Но оказалось, «неприкасаемых» в компании нет. И вот две дюжины сотрудников Maxis освобождают столы и прощаются с коллегами.

Не повезло парням, трудившимся над шутером Wolfenstein. В день выхода игры закрылась Endrant Studios, команда которой создала мультиплеер нового «Вульфа». А спустя несколько дней прошли «чистки» в Raven Software, принадлежащей Activision. «Завершены два крупных проекта: X-Men Origins: Wolverine и Wolfenstein, – объяснил представитель издательства. – В Raven прошли незначительные сокращения».

Незначительные?! По разным данным, уволено от 40 до 50 человек.

Другие новости с биржи труда. 15 человек из Blue Fang Games – студии, известной по серии Zoo Tycoon, – отпущены на все четыре стороны. А компания Atomic Games, автор военной экшен-серии Close Combat, вообще на грани закрытия. По слухам, из 75 сотрудников в штате осталось лишь десять и половина из них управленцы. ■

НЕ ЖДИ THE ELDER SCROLLS 5

The Elder Scrolls 4 стала самой успешной частью серии.

Ховард занят новым, секретным проектом.

В ходе своего выступления на геймерском шоу QuakeCon продюсер Bethesda Softworks Тодд Ховард (Todd Howard) заявил, что компания не планирует разработку The Elder Scrolls 5. Некоторые фэны, склонные к преувеличениям, впали в отчаяние и раструбили по всему интернету, что Bethesda решила завязать с TES. Пришлось сотрудникам компании давать разъяснения в духе «Вы все не так поняли».

«Я был на QuakeCon и все видел сам, – написал в официальном блоге Bethesda Пит Хайнс (Pete Hines), отвечающий в компании за связи с общественностью. – Тодд сказал: "Не ждите TESV в ближайшем будущем". Он просто не сказал, когда игра выйдет. Конечно же, мы намерены выпустить следующую The Elder Scrolls. Тодд и Bethesda Game Studios сейчас трудятся над нашей новой большой игрой, о которой мы пока не готовы рассказывать. Но это не онлайновая многопользовательская игра. У нас есть подразделение ZeniMax Online Studios, вот оно, да, делает MMO-проект».

Кстати, недавно Bethesda зарегистрировала доменные имена elderscrollsmmo.com, elderscrollsonline.com, theelderscrollsmmog.com и т.д. ■

COMMANDOS 4 – ВЫМЫСЕЛ ИЛИ ПРАВДА?

ХОДЯТ СЛУХИ

«Привет, мы – новые Commandos. Хотя нет, мы вроде бы из мультика...»

Никто не ждал от Pyro детской игры.

Журналист голландского игрового портала Gamer.nl взбудоражил весь мир, сообщив, что в ходе выставки Gamescom получил от сотрудников испанской Pyro Studios подтверждение факта существования Commandos 4. В статье было сказано, что студия вовсю трудится над игрой и это не шутер по образу и подобию Commandos: Strike Force, а тактическая стратегия. Как только будет завершена работа над игрой по мотивам мультфильма Planet 51, все силы бросят на Commandos 4 и на другой, пока не анонсированный проект.
Увы, руководство Pyro Studios опровергло слух. По словам представителя компании, испанская студия до недавнего времени была занята созданием фантастического мультфильма Planet 51 по сюжету сценариста «Шрэка», а сейчас доделывает игру по мотивам. Игра выйдет в ноябре, и только тогда будет решено, что делать дальше. «Конечно, мы и сами постоянно думаем о том, как бы реанимировать серию Commandos, – сказано в официальном заявлении. – Однако Gamer.nl опубликовал ложную информацию, выдав желаемое за действительное. На Gamescom нас постоянно спрашивали, когда выйдет следующая часть Commandos, и мы всем объясняли: это – дело будущего».
Кстати, есть вероятность, что, если мультик Planet 51 будет иметь успех, Pyro Studios может выйти из игрового бизнеса, переориентировавшись на анимацию. ■

Диллинджеры хотят разобраться...

ДИЛЛИНДЖЕР ГРАБИТ EA

Грабитель банков Джон Диллинджер был убит в 1934 году, однако его имя до сих пор не дает многим покоя. В США существует фирма Dillinger, LLC, основанная внуком сестры того самого Диллинджера. И сейчас внучек требует с издательства Electronic Arts миллионы долларов (точная сумма неизвестна) за якобы незаконное использование знаменитого имени в играх серии The Godfather. Речь идет о двух автоматах: Dillinger Tommy Gun и Modern Dillinger. «Электроники» ничего платить не собираются и сейчас пытаются через суд зарегистрировать авторское право на вымышленное оружие. ■

BETHESDA КУПИЛА ПРАВА НА PREY

Надеемся, сиквел Prey не придется ждать десять лет.

Чероки Томми еще вернется.

В 2006 году шутер Prey, анонсированный студией 3D Realms лет десять назад, наконец-то добрался до прилавков. Правда, проект сменил разработчика – им стала Human Head Studios. Игра, рассказывающая о борьбе бравого индейца с инопланетянами, разошлась солидным тиражом. Все ждали сиквел, но его почему-то до сих пор нет. В 2008 году продюсерская компания Radar Group, открытая основателем 3D Realms, объявила, что вместе с Human Head и еще одной, неназванной студией разработает Prey 2, после чего вновь наступила тишина. Недавно журналисты связались с Human Head и поинтересовались: «Как там сиквел?» Но разработчики лишь пожали плечами и ответили: «Мы ничего не анонсировали». Как стало ясно из блога компании, до недавнего времени у Human Head не было контракта на создание какой-либо игры и только сейчас она подписала договор с неназванным издателем. Маловероятно, что речь идет о Prey 2. Почему? Да потому что на днях Radar Group продала права на серию Prey компании ZeniMax Media, владеющей Bethesda Softworks (The Elder Scrolls, Fallout 3). Ждем подробностей. ■

BioWare приятно удивила «персональщиков».

MASS EFFECT СПЕШИТ НА PC

На протяжении последних лет канадская компания BioWare выпускает свои игры на консоли Microsoft и лишь спустя несколько месяцев портирует их на PC. Так было с Star Wars: Knights of the Old Republic, Jade Empire и Mass Effect. Так не будет с Mass Effect 2. Эта RPG одновременно выйдет на Xbox 360 и PC. Обе версии будут идентичны, за исключением управления. Однако нам почему-то не верится, что Microsoft не задержит выход PC-версии хотя бы на пару месяцев под каким-нибудь благовидным предлогом. Впрочем, это домыслы. Ждем Mass Effect 2 к весне 2010 года. ■

ЛЮДИ ГОВОРЯТ

Гордон Ван Дайк, продюсер Battlefield 1943

Мы никогда раньше не выпускали на персоналке игры, сделанные на нашем движке Frostbite, поэтому с PC-версией Battlefield 1943 пришлось повозиться. Есть несколько причин, по которым мы перенесли релиз этой игры на начало 2010 года. Да, знаю, это горькая пилюля, но думайте о хорошем. PC-версия будет поддерживать DirectX 10, сражения до 32 игроков, технологию VoIP. Качество превыше всего! ■

Диснеевцам нравятся зомби.

DISNEY «ОТОВАРИВАЕТСЯ»

Купив комикс-империю Marvel, компания Disney приобрела «на сдачу» студию Wideload Games. Последняя известна по комичному зомби-экшену Stubbs the Zombie. Чикагскую студию с 25 сотрудниками в штате до недавнего времени возглавлял Алекс Серопян (Alex Seropian) – один из создателей серии Halo. После продажи компании он получил пост вице-президента Disney Interactive Studios и переехал в Калифорнию. Сумма покупки Wideload Games держится в секрете. Сейчас студия работает над новой семейной игрой. ■

ФАКТ

245

ТЫСЯЧ ЧЕЛОВЕК ПОСЕТИЛИ ВЫСТАВКУ GAMESCOM В КЕЛЬНЕ, ГЕРМАНИЯ

ЧЕЛОВЕК-ПАУК ПРОДАЛСЯ DISNEY

Marvel Ultimate Alliance 2 издает Activision.

Герои Marvel обрели нового хозяина.

Компания Disney купила комикс-империю Marvel за 4 миллиарда долларов. Часть суммы выплачена деньгами, часть акциями. 4 миллиарда – огромные деньги, однако у Disney случались покупки и побогаче. Так, в 2006 году компания приобрела анимационную студию Pixar («Тачки», «История игрушек», «В поисках Немо») за 7.6 миллиарда.

На службу Disney поступили 5 тысяч супергероев всех мастей, включая Человека-паука, Халка, Железного человека и Росомаху. Сегодня игры о супергероях Marvel делают сразу несколько издательств: Activision (ролевой экшен Marvel Ultimate Alliance 2), Sega (экшены Iron Man 2, Thor и Captain America) и THQ (детская аркада Marvel Super Hero Squad). Сделка с Gazillion Entertainment предусматривает создание многопользовательских онлайновых игр во вселенной Marvel. Контракт подписан сроком на десять лет.

Несмотря на то что права розданы разным издательствам на разные сроки, руководство Disney намерено дождаться окончания договоров и впоследствии самостоятельно распоряжаться виртуальными судьбами супергероев. Так, мол, проще следить за качеством проектов. Disney принадлежит несколько крупных студий-разработчиков, и что-то нам подсказывает, что вскоре они все будут делать игры о приключениях «Фантастической четверки», «Людей Икс» и Человека-паука. ■

BIOWARE ПРОСИТ НЕ ПИРАТСТВОВАТЬ

Dragon Age – главная RPG этой осени.

Не воруйте, геймеры!

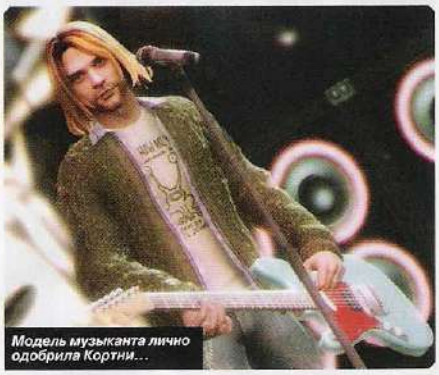
Релиз ролевой игры «Dragon Age: Начало» перенесли на две недели. Игра выйдет не в октябре, а 3 ноября, защищенная от копирования лишь простой проверкой диска. Руководство канадской компании просит геймеров быть ответственными и не пиратствовать.

– Мы доверяем своим фэнам! – заявил глава BioWare Рэй Музика (Ray Muzyka). – Если вы не хотите, чтобы наша компания прогорела, не пиратствуйте. Поддержите нас, и мы отплатим сполна.

Тем временем уже начата работа Dragon Age 2. Недавно на официальном форуме Mass Effect штатный автор компании Патрик Викс (Patrick Weekes) рассказал, что сейчас, когда работа над Dragon Age и Mass Effect 2 близится к концу, большая часть авторского состава BioWare переведена на онлайновую ролевку Star Wars: The Old Republic и Dragon Age 2.

И о забавном. Узнав о том, что в Dragon Age есть демон женского пола с оголенной грудью, дамы из американской общественной организации GoTopless заявили о своей поддержке BioWare и объяснили почему: «Наша организация борется за конституционное право женщин ходить топлесс на публике!» ■

КТО ВЫБРАЛ КУРТА КОБЕЙНА?


Модель музыканта лично одобрила Кортни...

...а потом заявила, что ее обманули!

Вдова гранж-иконы Курта Кобейна (Kurt Cobain) Кортни Лав (Courtney Love) заявила в своем блоге, что собирается в судебном порядке разобраться с компанией Activision. Абсурд, казалось бы! На самом деле все не так просто: госпожа Лав подписала бумаги, согласно которым она позволяет использовать образ ее покойного мужа для игры Guitar Hero 5. Более того, согласно заявлениям Activision, она собственноручно подобрала аксессуары для виртуального воплощения Курта. Теперь же взбалмошная вдова уверяет общественность, что она и ведать не ведала о том, что компьютерный Кобейн будет исполнять песни других исполнителей (документ дает право на использование двух оригинальных треков).

Пока суть да дело, к процессу подключились бывшие участники группы Nirvana – Крист Новоселик (Krist Novoselic) и Дейв Грол (Dave Grohl). Они тоже недовольны сложившейся ситуацией, и уверены, что представители Activision обязаны исправить свою ошибку. «РС ИГРЫ» следят за конфликтом, хотя мы то прекрасно знаем, как подобные скандалы помогают продажам игры. Взгляни на чарты! ■

У BIOSHOCK НОВЫЙ РЕЖИССЕР

Хуан Карлос Фреснадильо, ежели не признали...

Just Cause ожидает взрывная экранизация.

Горячие новости из Голливуда! Режиссер «Пиратов Карибского моря» Гор Вербински (Gore Verbinski) окончательно отказался от намерения экранизировать шутер BioShock. В июне 2008 года он заявлял, что потрясен миром, показанным в игре, и мечтает снять фильм. Однако, когда была подсчитана стоимость проекта (порядка 160 миллионов долларов), кинокомпания Universal решила сэкономить и снять кино не в США, а за границей. Где-нибудь, где повыгоднее с налогообложением.

Вот тут-то Вербински и скис. Ему не хочется надолго покидать Америку. К тому же у него контракт с Paramount – он режиссирует анимационный вестерн Rango. Поэтому Вербински решил ограничиться продюсированием BioShock, а главным на съемочной площадке был назначен Хуан Карлос Фреснадильо (Juan Carlos Fresnadillo), режиссер ужастика «28 дней спустя».

Тем временем продюсер боевика «Хитмэн» Адриан Аскариа (Adrian Askarieh) прикупил права на экранизацию экшена Just Cause. Сейчас он ищет желающих вложить в производство фильма 30 миллионов долларов. Аскариа также продюсирует экранизацию экшена Kane & Lynch: Dead Men. ■

TOKIO – выбор EA.

РУССКИЕ ПОЮТ В NFS

Песня российской рок-группы TOKIO («Кто я без тебя», «Мы будем вместе») вошла в официальный саундтрек игры Need for Speed: SHIFT. Такое происходит впервые за 15-летнюю легендарной гоночной серии. The Prodigy были, Faith No More были, Jamiroquai был, а вот русских – не было. Группа TOKIO специально сочинила драйвовую песню «Догоним» для новой Need for Speed.

– Еще в детстве я с удовольствием играл в Need for Speed, – говорит Ярослав Малый, солист TOKIO. – Это была моя любимая гоночная игра, и когда мне предложили принять участие и написать песню для Need for Speed: SHIFT, я сразу же согласился. ■

Manhunt 2 и до тебя доберется.

MANHUNT 2: БЕЗ ЦЕНЗУРЫ

Похоже, брутальный экшен Manhunt 2 все-таки доберется до персоналки. Причем в самом неприглядном виде. Американский совет по рейтингованию игр оповестил мир о существовании PC-версии Manhunt и уже вынес ей свой вердикт – AO («Только для взрослых»). В США на сегодняшний день зарегистрирована всего пара дюжин AO-игр, включая Lula 3D и Singles: Flirt Up Your Life.

Поговаривают, что на PC выйдет нецензурированная версия Manhunt 2. Поскольку большинство торговых сетей не продают игры с рейтингом «AO», возможно, экшен Rockstar Games будет распространяться только в цифровом виде. ■

Автор:
Виктор «Prozed» Бардовский

На момент написания статьи на сайте шла регистрация на турниры по NFS ProStreet и NFS Most Wanted.

WWW.NFS.RU – ТУРНИР ЗА ТУРНИРОМ

С открытием нового портала, посвященного культовой серии игр Need for Speed (www.nfs.ru), тусовка виртуальных гонщиков снова оживилась, ведь нормальных турниров ни по виртуальному тюнингу, ни по самим гонкам не было уже давно. Начиная с июля, на сайте прошли три турнира по разным частям Need for Speed: Most Wanted, ProStreet и Undercover. В турнирах участвовали такие небезызвестные игроки, как MrTuner и MrRaser. Призами выступали диски с новейшей Need for Speed Shift, а также флеш-диски и другие ценные призы. Не менее интересны и соревнования виртуальных тюнеров, которые состязаются между собой в создании виниловых наклеек для машин, а победитель определяется народным голосованием. Последние соревнования собрали более 100 участников и 350 работ. ■

За плечами ToD столько титулов, что одно их перечисление займет пару журнальных полос.

TOD ПОШУТИЛ

Один из самых титулованных игроков в WarCraft 3: The Frozen Throne в Европе, напарник самого Grubby, французский стратег ToD решил возобновить свою киберспортивную карьеру после небольшого перерыва. Француз распрощался с «большим киберспортом» несколько месяцев назад, заявив, что сосредоточится на реальной жизни и игре в онлайновый покер, однако вновь взялся за мышь и будет защищать честь клана Millenium, самого состоятельного на данный момент во Франции. В нелегком деле покорения киберспортивных высот ему помогут россиянин Cash и француз Psyko, которые будут выступать с ним на турнирах. ■

ASUS SUMMER CUP 2009

Все те же лица (слева направо): Cooller, Jibo и Cypher.

Женский Counter-Strike – дисциплина не менее востребованная и интересная, чем мужская «контра».

Завершился очередной турнир серии ASUS Cup. На этот раз лучшие киберспортсмены России боролись в восьми официальных турнирных номинациях: Counter-Strike 1.6 5x5 среди мужчин-профессионалов, Counter-Strike 1.6 5x5 среди женщин-профессионалов, Counter-Strike 1.6 5x5 среди любителей, Pro Evolution Soccer 1x1, FIFA 09 1x1, Warcraft 3: The Frozen Throne 1x1, StarCraft: Brood War 1x1 и Quake 3 Arena 1x1. Участников было, как всегда, много (более 10 тысяч человек), а призовой фонд, несмотря на финансовые проблемы в стране, составил 1 миллион рублей.

Львиная доля призового фонда была разыграна в центральном турнире по Counter-Strike 1.6 5x5 среди мужчин-профессионалов. 32 лучшие команды страны боролись за славу и деньги, среди них были как новые, так и старые пятерки, однако победителем стала Virtus.pro. В финальном поединке она обставила оппонентов из Казахстана – k23. Третье место досталось микс-команде Pobeda, в состав которой вошли такие именитые геймеры, как Redman, Flatra, Ex, Ed1k и Cooba. Четвертое место осталось за украинцами из KerchNET.

Не меньшие страсти разгорелись в женском турнире по «контре»: в нем участвовали и PinCho. Ladies, и forZe.Ladies, и ROX.KIS.Ladies, а также новая команда Paradise. Конечно, все ждали победы от forZe, однако на этот раз прогнозам не суждено было сбыться – в финальном матче PinCho уверенно взяла верх со счетом 16:13 на de_inferno и 16:7 на de_nuke.

Любители также бились не на жизнь, а на смерть. Ведь побороться за первое место пришли 108 команд! Однако в списке победителей сплошь знакомые имена: 1nfected – первая, Randommasters – вторая, 2easy – третья. Возможно, судьям стоит задуматься над тем, чтобы перевести некоторые команды в «высшую лигу»?

В соревнованиях по FIFA 09 первенствовал Xaxotun, сразу за ним расположился SLAME из PinCho, третьим стал Elber. В Pro Evolution Soccer свои чемпионы – Kulik был в тот день вне конкуренции, Rinat остановился в шаге от победы, бронзовую медаль примерил Pj.

Турнир по Quake 3 Arena собрал всего 18 участников, зато каких! Были и Cooller, и Cypher, и Jibo, и даже старичок Morfez заглянул на огонек! Итоговый расклад сил получился достаточно предсказуемым – золотую медаль увез с собой в Беларусь Cypher, серебро взял Cooller, на третьей строчке итогового рейтинга расположился Jibo.

Среди любителей StarCraft вновь блистал Advokate, не оставивший шансов на победу своим более молодым соперникам. Второе место завоевал Starmm11, который до того не отмечался в чемпионах на крупных соревнованиях. Третье место осталось за игроком под оригинальным псевдонимом Obama.

А в турнире по WarCraft 3: The Frozen Throne блистали только малоизвестные игроки. Чемпионом стал Snake, второе место досталось Kas, бронза – SDmK. Все трое, конечно, известны в узких кругах киберспортсменов, но на высокие награды обычно не претендовали.

Так закончился ASUS Summer Cup 2009, который как минимум не был хуже предыдущих соревнований ASUS Cup, а это в нынешней ситуации уже немало.

Победители ASUS Summer Cup 2009

Counter-Strike 1.6 5x5 профессионалы – Virtus.pro (Россия), 150 000 руб.
Counter-Strike 1.6 5x5 любители – 1nfected (Россия), 60 000 руб.
Counter-Strike 1.6 5x5 женщины – PinCho (Россия), 12 000 руб.
Pro Evolution Soccer 1x1 – Kulik (Россия), 20 000 руб.
FIFA 09 1x1 – Xaxotun (Россия), 20 000 руб.
Warcraft 3: TFT 1x1 – Snake (Россия), 20 000 руб.
StarCraft: BW 1x1 – Advokate (Россия), 20 000 руб.
Quake 3 Arena – Cypher (Беларусь), 20 000 руб. ■

Lyn – чемпион BlizzCon 2009.

BLIZZCON 2009: WARCRAFT 3

Завершился «придворный» чемпионат Blizzard Entertainment под названием BlizzCon 2009 по Warcraft 3: The Frozen Throne. Среди участников сплошь звезды мировой величины: Lucifron (Испания), Grubby (Голландия), Nicker (Россия), Lyn (Корея), Shy (Корея), Soccer (Корея), LongWalk (США), Sonike (США). Победили, как водится, корейцы – первое и третье место заняли Lyn и Soccer соответственно, а вот второе место уже в который раз досталось Grubby, который доказал, что именно он может достойно противостоять корейскому засилью на подиуме большинства турниров по Warcraft 3: TFT. Отечественный мастер мышки и клавиатуры, к сожалению, быстро сошел с дистанции: сначала он уступил будущему победителю турнира Lyn, а затем, в нижней сетке турнира, Shy. То есть действовал по принципу «до первого корейца». ■

♥ Mousespotrs – команда старая и уважаемая, у нее есть даже собственная линия профессиональных ковриков для мыши!

EXTREME MASTERS 4: ГОРЯЧЕЕ ЛЕТО

Подошел к концу очередной турнир серии Extreme Masters. В летнем сезоне за титул чемпиона боролись такие пятерки, как Mousesports (Германия), mTw (Дания), Fnatic (Швеция) и SK-Gaming (Швеция). На этот раз шведов даже близко не подпустили к заветному чемпионскому титулу – Fnatic уступила Mousesports со счетом 2:0 по картам, а SK-Gaming не справилась с mTw в чуть более упорной борьбе – 2:1 по картам. Финальная схватка датчан с немцами была по-настоящему потрясающей – двух карт для выяснения отношений командам оказалось мало, и потому судьба солидного денежного куша (4 тысячи долларов) за первое место решилась на de_dust 2, где немцы оказались сильнее – 16:13. Таким образом, чемпионом летнего сезона Extreme Masters становится Mousesports! ■

INFERNO ONLINE LEAGUE: ФИНАЛ ЧЕТЫРЕХ

Inferno Online – одно из самых элитных интернет-кафе Стокгольма.

Завершился крупный шведский турнир по Counter-Strike 1.6, проводившийся под эгидой известного игрового центра Inferno Online. В финальную часть соревнований пробились четыре команды: SK-Gaming, Begrip.se, Clan Crack и H2k-Gaming. Все пятерки укомплектованы более чем серьезными бойцами, поэтому никто не пытался загадывать результат турнира наперед. Главной интригой стало противостояние H2k-Gaming и SK-Gaming, которым прочили чемпионство. Однако турнир не обошелся без сюрпризов: уже в первом туре SK-Gaming проиграла Bergip.se со счетом 2:0 по картам! В том же туре H2k-Gaming оказалась сильнее Clan Crack с аналогичным счетом.

В финале встретились Begrip.se и H2k-Gaming. Однако и финальная схватка не отличалась накалом страстей – опять 2:0 по картам в пользу Begrip.se. Неожиданно, но факт. В качестве призов помимо солидного денежного куша шведы получили пять мониторов и пять телевизоров Philips. Неплохо для локального турнира!

Результаты IO League по Counter-Strike 1.6
1-е место – Begrip.se (Швеция), $4000
2-е место – H2k-Gaming (Швеция)
3-4-е места – SK-Gaming (Швеция) и Clan Crack (Финляндия). ■

ZOTAC CUP #101

Турниры серии Zotac проходят также по FIFA 09 и StarCraft: Brood War.

Оба финалиста турнира предпочитают играть за Темных эльфов.

Завершился 101-й турнир из популярной серии Zotac Cup. В нем традиционно приняло участие большое количество профессиональных стратегов со всего мира, включая VinCe (Франция), ThomasG (Дания), Majestic (Украина), Townhall (Корея), AcidRain (США), Shy (Корея) и Space (Корея). Конечно, победы ожидали от единственного корейца, пробившегося в четвертьфинал, – Townhall, и он практически достиг своей цели, но на пути у него встал датчанин ThomasG. Финальная схватка закончилась с неутешительным для азиата счетом 3:0, хотя и четвертьфинальный, и полуфинальный матчи корейский стратег выиграл всухую. Еще один азиатский профессионал – Space не сумел одолеть американца AcidRain в шестом раунде и с треском вылетел с турнира.

Конечно, столь необычные результаты связаны прежде всего с отсутствием таких участников, как Grubby и Remind, но турнир от этого не пострадал – смотреть на то, как появляются новые звезды профессионального Warcraft, не менее интересно.

Результаты Zotac Cup #101 по Warcraft 3: TFT
1-е место – ThomasG (Дания), 100 евро
2-е место – Townhall (Корея)
3-4-е место – Ente (Германия) и Majestic (Украина). ■

За чартами присматривал:
Иван Гусев

ГОРДОСТЬ МАГНАТОВ

ЛИДЕРЫ ПРОДАЖ В АВСТРАЛИИ/ АВГУСТ – СЕНТЯБРЬ 2009 ГОДА

24–30 АВГУСТА

Название игры	Издатель
1. The Sims 3	Electronic Arts
2. Wolfenstein	Activision
3. World of Warcraft: Wrath of the Lich King	Blizzard Entertainment
4. The Sims 2: Double Deluxe	Electronic Arts
5. World of Warcraft	Blizzard Entertainment
6. World of Warcraft Battlechest	Blizzard Entertainment
7. World of Warcraft: The Burning Crusade	Blizzard Entertainment
8. The Sims 2: Apartment Life	Electronic Arts
9. The Sims 2: Pets	Electronic Arts
10. The Sims 2: Bon Voyage	Electronic Arts

31 АВГУСТА – 6 СЕНТЯБРЯ

1. The Sims 3	Electronic Arts
2. World of Warcraft: Wrath of the Lich King	Blizzard Entertainment
3. Wolfenstein	Activision
4. World of Warcraft	Blizzard Entertainment
5. The Sims 2: Double Deluxe	Electronic Arts
6. World of Warcraft Battlechest	Blizzard Entertainment
7. The Sims 2: Apartment Life	Electronic Arts
8. World of Warcraft: The Burning Crusade	Blizzard Entertainment
9. The Sims 2: Pets	Electronic Arts
10. The Sims 2: Freetime	Electronic Arts

ЛИДЕРЫ ПРОДАЖ В ВЕЛИКОБРИТАНИИ/ АВГУСТ – СЕНТЯБРЬ 2009 ГОДА

23–29 АВГУСТА

Название игры	Издатель
1. The Sims 3	Electronic Arts
2. Wolfenstein	Activision
3. World of Warcraft: Wrath of Lich King	Blizzard Entertainment
4. Football Manager 2009	Sega
5. Empire: Total War	Sega
6. Fallout 3	Bethesda Softworks
7. Warhammer 40.000: Dawn of War 2	THQ
8. Grand Theft Auto 4	Take-Two Interactive
9. Spore	Electronic Arts
10. Call of Duty 4: Modern Warfare	Activision

30 АВГУСТА – 5 СЕНТЯБРЯ

1. The Sims 3	Electronic Arts
2. Champions Online	Atari
3. World of Warcraft: Wrath of Lich King	Blizzard Entertainment
4. Wolfenstein	Activision
5. Football Manager 2009	Sega
6. Empire: Total War	Sega
7. Warhammer 40.000: Dawn of War 2	THQ
8. Fallout 3	Bethesda Softworks
9. Call of Duty 4: Modern Warfare	Activision
10. Grand Theft Auto 4	Take-Two Interactive

Как мы уже сообщали, американская фирма The NPD Group, занимающаяся рыночными исследованиями, прекратила публиковать еженедельные рейтинги продаж компьютерных игр в США. Как ни странно, сводного чарта за август мы тоже не дождались. Поэтому для разнообразия давайте посмотрим TOP10 Австралии. Он, кстати, не сильно отличается от американского: The Sims и World of Warcraft доминируют, прочие же гости редко задерживаются в десятке дольше чем на пару недель. О чем это говорит? Если честно, о том, что за океаном мало кто играет на PC. Вот смотрите, Wolfenstein в тройке и Австралии, и Великобритании. В то же время в студии Raven Software, разработавшей этот шутер, идут массовые сокращения. Из США прилетает весточка, что в августе, когда игра увидела свет, купили лишь 17 тысяч копий на PC и меньше 90 тысяч – на консолях. Англия с Австралией вряд ли помогут Wolfenstein окупиться, поскольку в неделю в обеих странах продается, дай бог, 10–20 тысяч экземпляров. Впрочем, буду рад, если я ошибаюсь и переосмысление классики id принесет доход авторам. Все-таки игра получилась неплохая, хоть и не особо оригинальная.

В Великобритании – затишье перед осенним изобилием хитов. Единственная заметная новинка – онлайновая ролевка Champions Online, созданная на обломках Marvel Universe Online. Посмотрим, насколько она окажется живучей в чартах...

За чартами присматривал
Иван Гусев

ИГРОВЫЕ РЕЛИЗЫ

ОКТЯБРЬ – ДЕКАБРЬ 2009 ГОДА

Название	Жанр	Дата выхода
Alpha Protocol	**RPG**	**27 октября 2009**
Assassin's Creed 2	**Action**	**17 ноября 2009**
Avatar: The Game	Action	24 ноября 2009
Blur	Racing	3 ноября 2009
Borderlands	**Action/RPG**	**20 октября 2009**
Cabela's Outdoor Adventures 2010	Simulation	13 октября 2009
Call of Duty: Modern Warfare 2	**FPS**	**10 ноября 2009**
Colin McRae: DiRT 2	**Racing**	**1 декабря 2009**
CSI: Deadly Intent	Adventure	20 октября 2009
Dragon Age: Origins	**RPG**	**3 ноября 2009**
FIFA 10	**Simulation**	**2 октября 2009**
Fort Zombie	Action/RPG	Осень 2009
Jumpgate Evolution	Simulation	IV квартал 2009
League of Legends	Strategy	6 октября 2009
LEGO Indiana Jones 2: The Adventure Continues	Action	17 ноября 2009
Left 4 Dead 2	**FPS**	**17 ноября 2009**
NBA 2K10	Simulation	6 октября 2009
Operation Flashpoint 2: Dragon Rising	**FPS**	**6 октября 2009**

Название	Жанр	Дата выхода
Painkiller: Resurrection	FPS	27 октября 2009
Pro Evolution Soccer 2010	**Simulation**	**23 октября 2009**
Risen	RPG	6 октября 2009
Rogue Warrior	FPS	27 октября 2009
Runaway: A Twist of Fate	Adventure	IV квартал 2009
Saw: The Videogame	Action	20 ноября 2009
Serious Sam HD	FPS	Осень 2009
Star Trek: D-A-C	Arcade	Ноябрь 2009
Star Wars: The Clone Wars – Republic Heroes	Action	6 октября 2009
Star Wars: The Force Unleashed – Ultimate Sith Edition	Action	3 ноября 2009
Tales of Monkey Island Chapter 4: The Trial and Execution of Guybrush	Adventure	14 октября 2009
The Princess and The Frog	Action	17 ноября 2009
The Saboteur	Action	8 декабря 2009
The Sims 3: World Adventures	Simulation	17 ноября 2009
Tiger Woods PGA Tour Online	Simulation	Осень 2009
Tropico 3	Strategy	16 октября 2009
World of Zoo	Simulation	27 октября 2009

РОССИЙСКИЕ ИГРОВЫЕ РЕЛИЗЫ

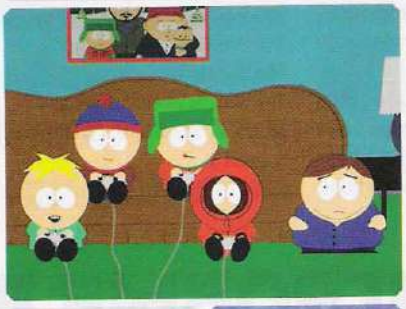
Название	Разработчик	Издатель	Жанр	Дата выхода
2025: Битва за Родину	Primal Software	Акелла	Action	Осень 2009
COLLAPSE: Ярость	CREOTEAM	Бука	Action	IV квартал 2009
Disciples 3: Ренессанс	.dat	Акелла	Strategy	IV квартал 2009
Heavy Duty	Primal Software	Акелла	Action	Осень 2009
Jagged Alliance 3	F3 Games	Акелла	Strategy	I квартал 2010
Order of War. Освобождение	Wargaming.net	Новый Диск	Strategy	Осень 2009
Postal 3	Акелла/Running With Scissors	Акелла	Action	Осень 2009
S.T.A.L.K.E.R.: Зов Припяти	GSC Game World	GSC Game World	FPS	IV квартал 2009
U-WARS	Биарт	Новый Диск	Action	IV квартал 2009
Аллоды Онлайн	Nival Online	Новый Диск	MMORPG	25 сентября 2009
Архивы НКВД: Охота на фюрера. Операция «Бункер»	SPLine	Акелла	Adventure	Осень 2009
Атлантида	World Forge	Руссобит-М	Strategy	IV квартал 2009
Буря в стакане: Гонки на маршрутках	SkyRiver Studios	1С	Racing	Октябрь 2009
Дальнобойщики 3: Покорение Америки	SoftLab-Nsk	1С	Simulation	27 ноября 2009
Империя: Смутное время	Lesta Studio	1С	Strategy	IV квартал 2009
Искусство войны. Курская дуга	1С	1С	Strategy	Октябрь 2009
Князь 3: Новая династия	1С	1С	RPG	Октябрь 2009
КрАЗ	1С-Avalon	1С	Racing	IV квартал 2009
Линия фронта. Афганистан	Апейрон/Battlefront.com/ Snowberry Connection	1С	Strategy	Осень 2009
Патриот	Орион	Руссобит-М	FPS	Осень 2009
Предтечи	Deep Shadows	Руссобит-М/Play Ten	FPS	Осень 2009
Приключения капитана Блада	1С: Морской Волк	1С	Action/RPG	2010
Уличный гонщик 2	IRS Games	Акелла	Racing	Осень 2009

ЗА РАЗНИЦУ МЕЖДУ НАМЕЧЕННЫМИ И РЕАЛЬНЫМИ ДАТАМИ РЕЛИЗОВ РЕДАКЦИЯ ОТВЕТСТВЕННОСТИ НЕ НЕСЕТ

Автор:
Иван Гусев

КАЛЕНДАРЬ

СОБЫТИЯ ИГРОВОГО МИРА В ОКТЯБРЕ 2009

ПН	ВТ	СР	ЧТ	ПТ	СБ	ВС
				2 **ПОЗДРАВЛЯЕМ, УОРРЕН** Уоррену Спектору, человеку, подарившему нам серии Deus Ex и Thief, исполняется 54. Он говорит, что сделает еще пару игр – и на покой. Шутит?		
5	**6** **НА ФРОНТ!** Ищи в магазинах Operation Flashpoint: Dragon Rising. Настораживает лишь то, что создатель оригинала, студия Bohemia Interactive, к «сиквелу» не имеет отношения.			**9** **GAME OVER** В 2002 году в Южной Корее 24-летний мужчина умер в интернет-кафе после 84-часового игрового марафона, проведенного без сна и еды.	**10** **БЫЛОЕ И DOOMЫ** В этот день в 1994 году вышел величайший шутер всех времен Doom 2: Hell on Earth. Ладно, ладно, один из величайших шутеров...	**11**
12	**13**	**14**		**16**	**17**	**18** **В «ДЕНДИ» ИГРАЮТ ВСЕ** В 1985 году в США поступила в продажу приставка Nintendo Entertainment System (в России ее знали как «Денди»). Эта консоль изменила мир. Правда.
		21	**22** **МОДНЫЙ СОНИК** В этот день десять лет назад компании Sega и Itochu объявили о создании линии одежды имени Соника. Стиль и скорость – вот главные черты линии Sonic Fashion Project.	**23** **ДЕНЬ БОЛЬШОГО ФУТБОЛА** В этот день футбольный симулятор Pro Evolution Soccer 2010 даст бой FIFA 10 (выходит 2 октября). Принимаем ставки на победу.		
26	**27** **ШПИОНСКИЕ ИГРЫ** Alpha Protocol, шпионский ролевой экшен от разработчиков Neverwinter Nights 2, прибывает в магазины.	**28** **ВОЗВРАЩЕНИЕ FALLOUT** Десять лет мы ждали эту игру. И вот в прошлом году Fallout 3 наконец-то увидела свет. За пару месяцев было продано около 5 миллионов копий. Ждем Fallout 4!			**31**	

Автор:
Иван Гусев

10 ФАКТОВ,

КОТОРЫЕ ДОЛЖЕН ЗНАТЬ КАЖДЫЙ ОБРАЗОВАННЫЙ ГЕЙМЕР

1

Студия Bungie была основана в мае 1991 года Алексом Серопяном и Джейсоном Джонсом. По сей день неизвестно, что же все-таки означает слово Bungie. Существуют разные версии. Сам Алекс Серопян как-то раз проболтался, что он выбрал слово Bungie, потому что оно «прикольно звучало». ■

2

Глава компании BioWare Рэй Музика из всех игр на свете больше всего любит покер! На вопрос, автором какого изобретения он бы хотел быть, Музика, не задумываясь, отвечает: «Было бы здорово, если бы именно я придумал игральные карты». Когда Рэй не играет в покер, он любит... читать о покере. ■

3

Activision стала первой фирмой, разрабатывающей игры для разных консолей. До 1979 года каждый «платформодержатель» делал игры только для своей приставки и не покупал сторонние проекты. Так, выпускать игры для Atari 2600 могла лишь сама Atari. ■

4

После выхода в конце 1997 года The Curse of Monkey Island, третьей части в популярной квест-серии, компания Джорджа Лукаса Lucasfilm начала подготовку к съемкам фильма о незадачливом Гайбраше Трипвуде. Дизайнеры LucasArts подготовили много разного арта, но проект неожиданно был свернут ■

5

Американское издательство THQ, хорошо знакомое геймерам по сериям Red Faction, Warhammer 40.000: Dawn of War и Saints Raw, до 1997 года носило название Toy Headquarters – что-то вроде «Штаб-квартира игрушек». От имечка избавились, видимо, по причине некоторой... гм... несолидности. ■

6

Несмотря на то что действие Grand Theft Auto разворачивается в трех вымышленных городах, на обложке красуется машина нью-йоркской полиции Plymouth Gran Fury на пересечении Пятой авеню и 42-й улицы. На заднем плане знаменитая Башня Трампа – здание, построенное в 1983 году. ■

7

Fallout отчасти навеяна «ядерной паранойей», царившей в США в 50-х годы XX века. Именно поэтому, несмотря на то что действие игры разворачивается в XXII веке, в ней показаны ламповые, а не транзисторные компьютеры, и в НЛО можно увидеть фотографию Элвиса Пресли. ■

8

В 2009 году билеты на BlizzCon, сакральное мероприятие для всех поклонников игр Blizzard Entertainment, были раскуплены за... восемь минут. А было их, между прочим, 20 тысяч по 125 долларов за штучку. Да, Blizzard любит ставить рекорды. ■

9

В Японии серия Resident Evil носит название Biohazard. Когда в 1994 году руководство Capcom уведомило свой американский отдел о разработке игры, то получило ответ: Biohazard в Америке не зарегистрировать. Есть и игра с таким названием, и рок-группа. Пришлось переименовать в Resident Evil. ■

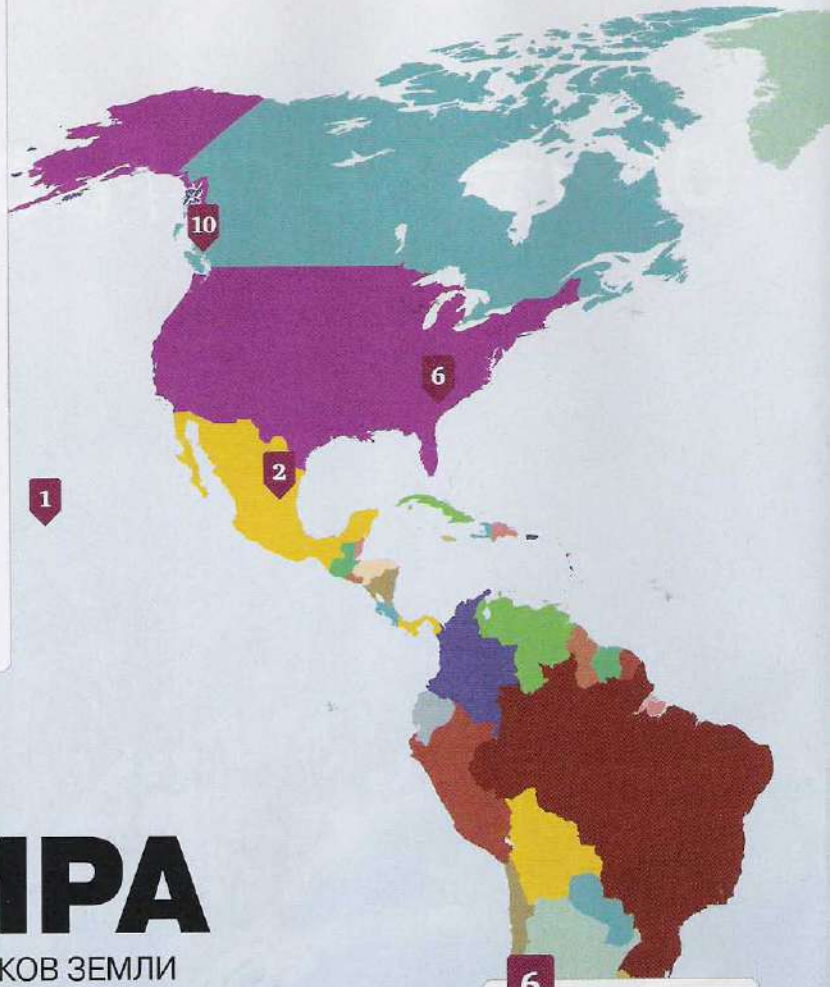
10

Сюжет отменного шутера Star Wars: Jedi Knight: Dark Forces 2, вышедшего в 1997 году, подавался через видеоролики с актерами. Играли ребята отвратительно. Однако это «кино» все равно вошло в историю – как первые съемки со световыми мечами с 1983 года (фильм «Возвращение джедая»). ■

Автор:
Максим Михеенко

ИГРОВАЯ КАРТА МИРА

ЕЖЕМЕСЯЧНЫЕ СВОДКИ СО ВСЕХ УГОЛКОВ ЗЕМЛИ



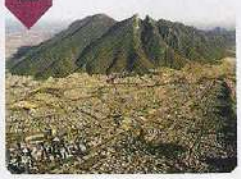
1

ГАВАЙИ, ГОНОЛУЛУ

В райском местечке, подальше от центров игровой индустрии, расположена Tetris Online – компания, которой принадлежат права на создание игр под брендом легендарного «Тетриса». В настоящее время студия разрабатывает сразу несколько новых игр.

Официальный тираж всех игр под брендом Tetris на сегодняшний момент превысил 125 миллионов копий. Никаким Sims и World of Warcraft это и не снилось.

2



МЕКСИКА, МОНТЕРЕЙ

Xibalba Studios – независимая студия-разработчик с северо-востока Мексики – активно расширяется. Компания, в портфолио которой числится практически неизвестная игра Icebreakers, переехала в просторный новый офис и готовится к анонсам. Подробнее о мексиканских играх мы узнаем совсем скоро: 23–25 октября в Мексике пройдет Electronic Game Show.

В Мексике расположено полдюжины игровых студий. Кроме того, в стране работает собственная игровая ассоциация (IGDA Mexico).

3

ШВЕЦИЯ, СТОКГОЛЬМ

Несмотря на ряд увольнений в шведской игровой индустрии, Avalanche Studios чувствует себя прекрасно. Открыв официальный сайт Just Cause 2, разработчики намекнули, что и полнометражный фильм по мотивам франчайза не за горами. А релиз самой игры запланирован на весну 2010 года.

Большая пятерка шведских студий: EA DICE, Grin, Avalanche Studios, Paradox, Starbreeze.

4

ХОРВАТИЯ, ЗАГРЕБ

Вести из страны, где функционирует лишь одна игровая студия. Зато какая! Веселые парни из Croteam, кажется, ждали этого всю свою жизнь – выход Serious Sam HD сопровождается мощнейшей пиар-кампанией в интернете и на телевидении, а студия не скрывает, что совсем скоро нас ждет анонс Serious Sam 3. «Оставайся серьезным» – призывают разработчики.

Название студии произошло от слияния двух слов – Croatia и Team.

5

РОССИЯ, МОСКВА, ПЕРОВО

«Disciples 3: Ренессанс» все ближе, и в .dat games начинаются по-настоящему жаркие дни. В августе разработчики объявили о закрытом бета-тестировании и опубликовали целый вагон свежих материалов на сайте. Вместе с игрой выйдет еще и демоверсия. Ждем!

Третью часть легендарного сериала анонсировали на КРИ 2006. В том году Disciples 3 получила награду за лучшую игровую графику, а в следующем она и вовсе стала лучшей игрой КРИ.

6

США, СЕВЕРНАЯ КАРОЛИНА

Icarus Studios представила свое видение, кажется, вечного поджанра Fallout MMORPG. На игру с говорящим названием Fallen Earth уже можно сделать предзаказ, также со дня на день должно начаться открытое бета-тестирование. Тебе предстоит выживать в постъядерном мире 2156 года. События разворачиваются на территории Гранд-Каньона.

Как минимум дюжина студий по всему миру уже сломали копья в попытках создания той самой желанной Fallout MMORPG. Но мы все еще надеемся на Interplay и Bethesda Softworks.

7

ВЕЛИКОБРИТАНИЯ, ЛОНДОН

Этой осенью Британия правит не только морями, но индустрией компьютерных игр. Английская Rocksteady Studios – в пантеоне лучших разработчиков мира! По поводу выхода потрясающей Batman: Arkham Asylum разработчики устроили вечеринку в Лондоне. В настоящее время студия принимает поздравления от геймеров всего мира и параллельно ищет новых сотрудников на неанонсированные проекты. Нас уверяют, что Hitman 5 среди них, к сожалению, нет.

Культовые британские разработчики: Lionhead Studios (Fable, Black & White), Codemasters, Creative Assembly (Total War).

8

ГЕРМАНИЯ, ЭШБОРН

Независимое немецкое издательство bitComposer Games получило права на издание «S.T.A.L.K.E.R.: Зов Припяти» за рубежом. Для небольшого издательства продолжение нашумевшего украинского шутера, проданного общим тиражом 2 миллиона экземпляров, – славный проект в линейке этого года.

Также bitComposer Games издаст Race On (от профессиональных гонщиков SimBin) и наши отечественные проекты – Scorpion Disfigured от B-COOL и «Тургор» от Ice-Pick Lodge.

9

ФИЛИППИНЫ, КЕСОН-СИТИ

Flipside Studios выиграла грант на разработку онлайн-игры о влиянии роста численности населения на экономическое благополучие страны. Своего рода SimCity Philippine предоставит возможность молодежи принять участие в виртуальном управлении городом. Заметим, что прежде студия помогала экс-близзардовцам из Hyboreal Games в работе над неанонсированной научно-фантастической игрой.

Основатель Flipside – Джонатан Морин (Jonathan Morin), ветеран Blizzard North с более чем десятилетним опытом работы в индустрии.

10

КАНАДА, БРИТАНСКАЯ КОЛУМБИЯ, БЕРНАБИ

Ossian Studios, выпустившая достойные дополнения во вселенной Neverwinter Nights – NWN: Darkness over Daggerford и NWN2: Mysteries of Westgate, взялась за собственный проект по новой IP. Руководит компанией многоопытный ветеран индустрии Алан Миранда (Alan Miranda).

В послужном списке Алана работа дизайнером в Relic над Impossible Creatures, а далее – продюсером в Bioware над Baldur's Gate 2: Throne of Bhaal и Neverwinter Nights.

Автор:
Иван Гусев

ОРЕОЛ СЛАВЫ HALO

А ПРАВДА, ЧТО МАСТЕР ЧИФ – ЖЕНЩИНА?

История творится на наших глазах. Веха за вехой. Вот только осознать это сразу не получается. Все происходящее кажется таким… обыкновенным что ли. Взять, к примеру, Halo. Когда летом 1999 года игра была анонсирована на выставке Macworld Expo, никто не выпрыгивал из штанов от восторга, и не кричал дурным голосом: «Друзья, эта серия переживет и нас, и наших детей!». Напротив, Halo казалась заурядной фантастической стратегией, слепленной по образцу и подобию StarCraft.

РОЖДЕНИЕ ЛЕГЕНДЫ

Да-да, поначалу Halo была компьютерной RTS. Консольным шутером она стала позже. Корпорация Microsoft отчаянно нуждалась в блокбастере для своей дебютной приставки с чудным названием Xbox. Уж не знаем, из каких соображений, ставку решили сделать именно на Halo. 19 июня 2000 года Microsoft объявила о покупке разработчика проекта – чикагской Bungie Studios. На тот момент Halo уже не была RTS, но и в FPS из экшена от третьего лица еще не переквалифицировалась. Microsoft выделила Bungie столько денег, сколько требовалось на создание шутера ААА-класса. Чтоб все было дорого и с претензиями. Однако даже в ноябре 2001 года, когда Halo: Combat Evolved появилась на прилавках (одновременно с приставкой Xbox) мало кто догадывался, что Мастер Чиф – это всерьез и надолго. Ну да, игра классная, но мало ли хороших проектов благополучно забываются спустя пару лет после релиза? Много. Даже чересчур много. В 2004 году Halo 2 за первый день продаж в США заработала 125 миллионов долларов. И дело вовсе не в умопомрачительном рекламном бюджете. Bungie удалось создать запоминающуюся, относительно достоверную и очень интересную фантастическую вселенную. Не «Звездные войны», конечно, но для игры – в самый раз. К тому же разработчики придумали великолепного героя – бесстрашного Мастера Чифа, с которым быстро начинаешь отождествлять себя самого. И не забывай про сбалансированный геймплей: в меру простой и разнообразный, и не надоедающий мультиплеер. Идеальное развлечение.

На сегодня вышли три шутера о приключениях Мастера Чифа, стратегия Halo Wars от безвременно почившей Ensemble Studios (серия Age of Empires) и Halo 3: ODST, первый «хало»-FPS без бравого «спартанца» в главной роли. Не возражаешь, если мы получше познакомим тебя с вселенной Halo? Пора разобраться, действительно ли над

«Звездными войнами» в качестве фантастической саги №1 нависла «смутная угроза» и кто на самом деле Мастер Чиф. Африканец? Женщина? Дрессированный хомяк? Наберись терпения.

ПОСЛЕДНИЙ СПАРТАНЕЦ

Предупреждаем, если ты пропустил в свое время PC-порты Halo: Combat Evolved и Halo 2, и планируешь в ближайшем будущем засесть за них, а заодно пройти Halo 3 на Xbox 360, эта статья может подпортить радость от игры. В ней есть спойлеры. Впрочем, история войны с Ковенантом столь запутана, что многие фэны Halo не стесняются признаться, что не поняли всех сюжетных хитросплетений.

Начнем издалека. В 2291 году нашей эры люди наконец-то изобрели гиперускоритель, позволивший путешествовать быстрее света. За каких-то два столетия было освоено восемь сотен планет. Руководство колониями осуществлялось с Земли. Как водится, когда владения становятся слишком обширными, поддерживать порядок все труднее. Поселенцы начали жаловаться на равнодушие властей к их судьбам. Дескать, Военно-Колониальную Администрацию Объединенных Наций волнуют только руда и минералы, но никак не люди. Внезапно галактика оказалась на пороге гражданской войны. Для борьбы с повстанцами, правительство дало добро на запуск проекта SPARTAN-II, цель которого – создание элитного подразделения суперсолдат. Настоящих спартанцев.

В 2517 году разведка выкрала 75 детей, отобранных по ряду генетических признаков доктором Кэтрин Хелси. Похищенных мальчиков и девочек заменили клонами, которые вскоре умерли от якобы естественных причин. Подлог никогда не был раскрыт. Украденные дети стали собственностью правительства. Их лишили фамилий, дав взамен порядковые номера. Нас особо интересует Джон-117 с планеты Эридан-2, более известный, как Мастер Чиф. Когда детям исполнилось четырнадцать, их оперировали. Юные организмы были генетически усовершенствованы. Лишь 33 «спартанца» перенесли болезненную процедуру. Они стали куда сильнее и выносливее, и могут носить трехсоткилограммовый экзоскелет MJOLNIR (отличительная особенность – быстро восстанавливаемое защитное энергетическое поле).

В играх ни разу не было показано лицо Мастера Чифа. В конце Halo: Combat Evolved он снимает шлем, но камера уходит ему за спину. Если верить романам, действие кото-

НА СЕГОДНЯ ВЫШЛИ ТРИ ШУТЕРА, СТРАТЕГИЯ HALO WARS И HALO 3: ODST, ПЕРВЫЙ «ХАЛО»-FPS БЕЗ БРАВОГО «СПАРТАНЦА».

ЧЕЛОВЕЧЕСТВО НЕСЛО ПОТЕРИ, ТЕРПЕЛО ОДНО ПОРАЖЕНИЕ ЗА ДРУГИМ. ТАК ПРОДОЛЖАЛОСЬ ДО 2552 ГОДА, КОГДА НА ПОЛЕ БОЯ НАШЛИ ТАБЛИЦУ ИНОПЛАНЕТНОГО ПРОИСХОЖДЕНИЯ.

рых разворачивается во вселенной Halo (они официально одобрены Microsoft), Джон-117 ростом под два метра, мускулист и коротко стрижен. Его кожа очень бледна. Он серьезен и немногословен. Разработчики из Bungie уверяют: они намеренно не выпячивают личность героя, чтобы игроку было проще ассоциировать себя с персонажем. Кстати, ты, вероятно, догадываешься, что Мастер Чиф – не имя и фамилия. Это – офицерское звание в ВМФ, что-то вроде «старшины».

ХАЛО

23 февраля 2525 года Командование Объединённых Наций получило сообщение с планеты Харвест – в небе появилось НЛО. Вскоре связь с планетой была потеряна. Харвест стала первой жертвой в войне с Ковенантом, теократическим альянсом нескольких инопланетных рас, поклоняющихся Предтечам. Пришельцы послали грозное сообщение человечеству: «Ваше истребление – воля богов, а мы – всего лишь их инструмент».

Безжалостная война с технологически продвинутым врагом шла явно не в пользу людей. Человечество несло огромные потери, терпело одно поражение за другим. Так продолжалось до 2552 года, когда солдаты нашли на поле боя таблицу инопланетного происхождения с непонятными иероглифами. Искусственный разум Кортана, являющийся цифровой копией мозга доктора Кэтрин Хелси, сумел расшифровать код. Впрочем, правильнее сказать – сумела. Кортана всегда предстает в женском образе. Цифровая красавица остра на язык, и способна разобраться с любой электронной системой.

Кортана получила координаты священного для Ковенанта артефакта. Командование приняло решение отправить «спартанцев» в тыл врага. Однако во время подготовки операции инопланетяне атаковали планету Рич. Многие «спартанцы» погибли во время бомбардировки. К счастью, Кортана успела ввести координаты с загадочной таблички, и космический корабль «Столп Осени» с Мастером Чифом на борту совершил прыжок в гиперпространстве. Он перенесся к громадной станции-планете Хало (это слово греческого происхождения означает «диск», «аура», «ореол»; в современной науке – оптический феномен, светящееся кольцо вокруг объекта). С этого момента и начинается Halo: Combat Evolved.

Во вселенной существует несколько Хало. Пророки, политические и религиозные лидеры Ковенанта, утверждают, что эти артефакты, оставленные Предтечами, священны и являются своеобразной тропинкой в Рай. Как выяснится позже, на самом деле эти механические структуры в виде колец были лабораториями для Потопа, опасных паразитов, заражающих всех разумных существ. Предтечи пытались придумать, как остановить распространение Потопа. Но решение так и не нашлось, и древней цивилизации пришлось прибегнуть к крайней мере – с помощью Хало уничтожить себя. Потоп лишился еды, и исчез. Но паразиты не вымерли. Они затаились в недрах Хало. Когда «Столп Осени» очутился возле Хало №4, лидеры Ковенанта не рискнули использовать серьезное оружие. Первая атака была отбита, и Мастер Чиф вместе с выжившими членами экипажа космического корабля высадился на поверхность громадного артефакта. Они считали, что Хало – это оружие, способное изменить ход

войны. Но они ошибались. Когда Потоп вырвался на свободу, страшно стало всем: и людям, и инопланетянам.

В дальнейшем выяснилось, что люди – потомки Предтечей, и Пророки знали об этом, но решили скрыть правду от других народов альянса, чтобы не утратить власть. Они развязали войну с человечеством. Перед лицом общей угрозы люди и часть элитов (вторая по важности раса в Ковенанте) объединились. Но можно ли победить Потоп, не прибегнув к крайнему методу – аннигиляции всего живого в галактике?

ЗВЕЗДНЫЙ ДЕСАНТ ODST

Вселенная Halo хранит множество секретов. Некоторые из них раскрыты в Halo 3: ODST, абсолютно новой игре в серии (разработчики божатся, что это больше, чем просто адд-он и прохождение займет порядка 8 – 10 часов). 22 сентября она вышла на Xbox 360. Будет ли релиз на PC, нам неведомо, но мы не теряем надежды. В любом случае, шутер достоин внимания. Он интересен, прежде всего, тем, что в нем нет Мастера Чифа. Тебе предстоит вжиться в роль неопытного орбитального десантника (аббревиатура ODST расшифровывается, как Orbital Drop Shock Trooper).

Действие игры разворачивается на Земле до событий, показанных в Halo 3. Каких только мер предосторожности не предпринималось, чтобы не допустить утечки координат Земли. Но это все-таки случилось. В октябре 2552 года Новая Момбаса в Кении стал первым городом голубой планеты, подвергшимся нападению армии Ковенанта. Цель выбрана неспроста, ведь где-то здесь, согласно древним преданиям, находится портал, ведущий к Ковчегу, «пульту управления» всеми Хало.

Новичок, главный герой ODST, был сброшен с орбиты в одноместной капсуле. Неожиданный взрыв страшной силы разбросал членов взвода в разные стороны. Связь с командой потеряна. Новичок пытается выяснить, что же случилось с его друзьями. Когда он находит улику (например, снайперку одного из товарищей), начинается интерактивный флэшбек – ты узнаешь часть истории. Поначалу компания довольно линейна, но вскоре для исследования становится доступен весь город Новая Момбаса.

Не стоит ждать от Halo 3: ODST революционных изменений в геймплее. Разработчики не стали сильно менять AI или добавлять новое оружие в большом количестве. Но важно помнить, что Новичок – не «спартанец» в экзоскелете MJOLNIR. Он не умеет прыгать, как олимпийский чемпион и стрелять с двух рук. Воевать нужно осторожнее, ведь ты очень уязвим. Чаще пользуйся оружием с глушителем и очками ночного видения. Однако никто не говорит, что в Halo 3: ODST тебе отведена роль пугливой мышки-полевки. Бои в каменных джунглях Новой Момбасы по зрелищности и напряженности не уступают лучшим моментам Halo 2. Нас ждет интересная история, две дюжины карт в мультиплеере и новый многопользовательский режим – Firefight, в котором игроки отражают бесконечные атаки Ковенанта. Фэнам Halo, выдающейся фантастической вселенной, рожденной в XXI веке, больше ничего для счастья и не нужно. ■

ГАЛЕРЕЯ

Автор:
Роман Епишин

1 Моряка немного укачало или во всем виноват ром?

2 Прогуливаясь по субмарине, можно наблюдать за действиями матросов.

3 Каждый прибор имеет значение.

SILENT HUNTER 5

Симулятор подводной лодки от студии Ubisoft Romania позволит взглянуть на сражения Второй мировой глазами немецкого капитана. Глазами в прямом смысле, поскольку впервые в истории серии осмотр отсеков субмарины будет производиться от первого лица. Обновленный интерфейс поможет быстро разобраться в управлении как новичкам, так и бывалым морским волкам. Действие игры развернется в Средиземном море и Атлантическом океане, причем события «динамичной кампании» напрямую зависят от решений игрока. ■

- **ЖАНР ИГРЫ:** Simulator
- **РАЗРАБОТЧИК:** Ubisoft Romania
- **ИНТЕРНЕТ:** www.silenthunter5.com
- **ДАТА ВЫХОДА:** I квартал 2010 года
- **МЫ ПИСАЛИ:** Не писали

1 Кто спасет прекрасную деву?

2 Здесь не люди собирают грибы, а грибы – людей.

3 Тебе не показалось, у синявок действительно есть руки, и грибы держат в них посохи.

GROTESQUE TACTICS: EVIL HEROES

Незадачливый молодой вояка Дрейк, терзаемый чувством вины из-за поражения своей страны в войне с Темной церковью, решает покончить с собой. Но внезапно к нему приходит прозрение: не все еще потеряно! В итоге Дрейк под руководством игрока собирает армию из всякого отребья, чтобы дать отпор захватчикам. В немецкой юмористической стратегии Grotesque Tactics: Evil Heroes тебя ждет пошаговая боевая модель, но внимание игроков авторы рассчитывают привлечь в первую очередь своими шутками. ■

- **ЖАНР ИГРЫ:** Strategy/Role-Playing Game
- **РАЗРАБОТЧИК:** Silent Dreams
- **ИНТЕРНЕТ:** www.grotesque-game.de
- **ДАТА ВЫХОДА:** IV квартал 2009 года
- **МЫ ПИСАЛИ:** Не писали

1 Судя по красивому изгибу тела, с анимацией в игре все в порядке.

2 По законам жанра в каждой команде должен быть маг.

3 Топор выглядит как-то неубедительно, видимо, герой еще не прокачался.

DRAKENSANG: THE RIVER OF TIME

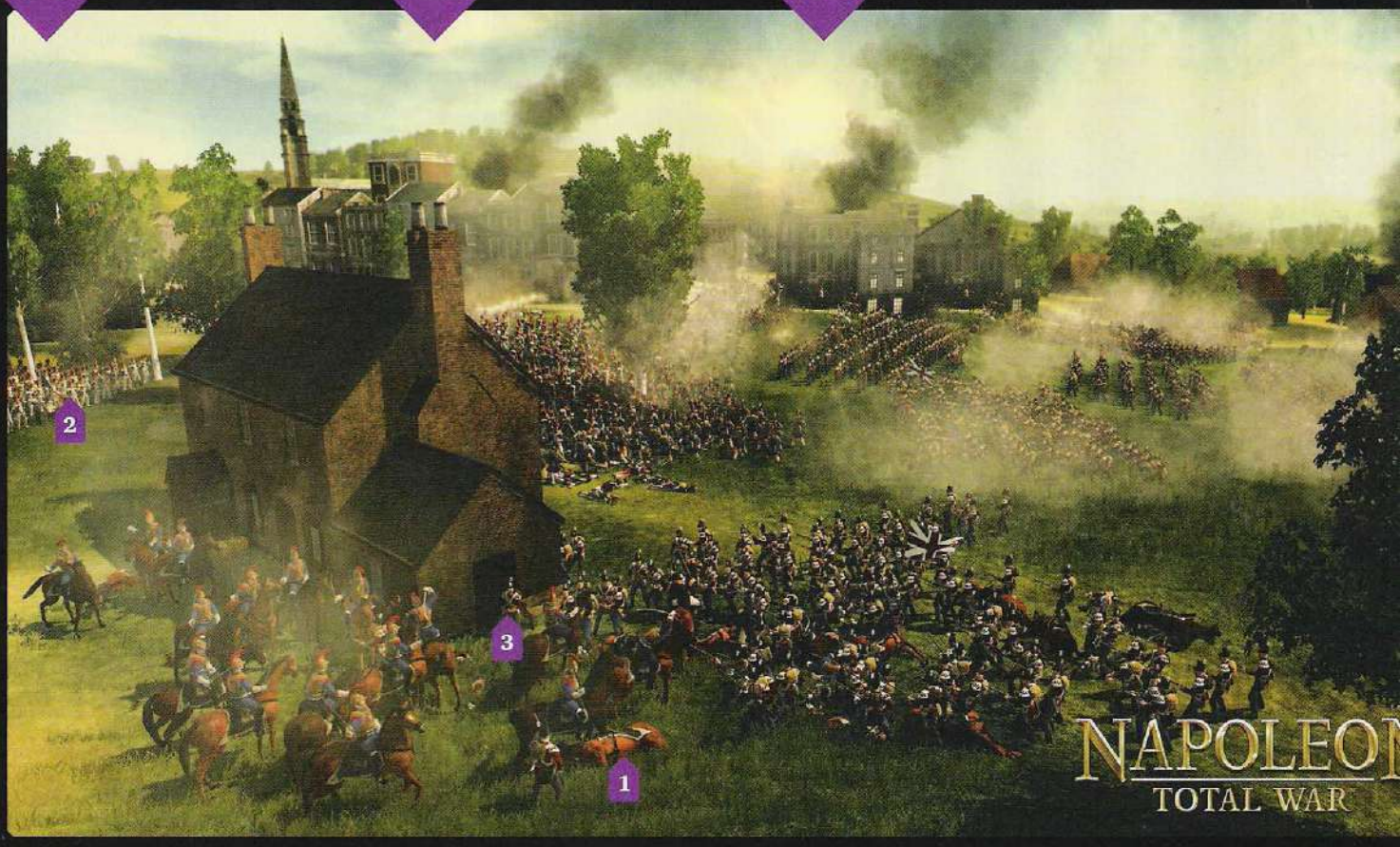
Юный герой отправляется вниз по реке навстречу эпическим приключениям, в ходе которых на борт его корабля поднимутся новообретенные друзья. Такова нехитрая завязка RPG Drakensang: The River of Time, повествующей о событиях, предшествовавших Drakensang: The Dark Eye. В целом же сюжет обещает быть не менее закрученным, чем в предыдущей игре, поскольку над ним работают писатели, чье творчество тесно связано с ролевой вселенной Drakensang. Усовершенствованная ролевая модель и графика прилагаются. ■

- **ЖАНР ИГРЫ:** Role-Playing Game
- **РАЗРАБОТЧИК:** Radon Labs
- **ИНТЕРНЕТ:** www.am-fluss-der-zeit.de
- **ДАТА ВЫХОДА:** I квартал 2010 года
- **МЫ ПИСАЛИ:** Не писали

1 Смешались в кучу кони, люди...

2 У толкового полководца всегда есть на подхвате резервный отряд.

3 Этот боец, кажется, мечтает спрятаться внутри.



NAPOLEON: TOTAL WAR

Менее чем через год после релиза стратегия Empire: Total War готова обзавестись первым дополнением. Добавка называется Napoleon: Total War, и посвящается она, как ни странно, походам Наполеона Бонапарта. Всего обещано три кампании: итальянская (1796–1797 годы), ближневосточная (1798–1801 годы) и европейская (1805–1812 годы). Учитывая, что управлять можно не только французскими войсками, но и армиями противостоящих им государств, российским игрокам наверняка особенно понравится последняя кампания. ■

- **ЖАНР ИГРЫ:** Strategy
- **РАЗРАБОТЧИК:** The Creative Assembly
- **ИНТЕРНЕТ:** www.totalwar.com/napoleon
- **ДАТА ВЫХОДА:** Февраль 2010 года
- **МЫ ПИСАЛИ:** Не писали

1 У Смерти очень обаятельная дочь.

2 Клыки чудовища длиной с полноги девушки.

3 Педикюр. По последней миланской моде.

VENETICA

Немецкая студия Deck13 Interactive, специализирующаяся на приключенческих играх (ее перу принадлежит Jack Keane и серия Ankh), взялась за разработку RPG. Однако пристрастие авторов к квестам прет у ролевого проекта Venetica из всех щелей. В каком еще «ролевике» действие происходит в мире, где существует совет, отдающий распоряжения самой Смерти? Из-за его ошибки в виртуальной вселенной завелся бессмертный некромант, разобраться с которым вызвалась дочь Смерти Скарлетт. ■

- **ЖАНР ИГРЫ:** Role-Playing Game
- **РАЗРАБОТЧИК:** Deck13 Interactive
- **ИНТЕРНЕТ:** www.venetica-game.com
- **ДАТА ВЫХОДА:** 2009 год
- **МЫ ПИСАЛИ:** Превью в № 01 (61)

1 С помощью угольно-черных теней авторы, видимо, пытаются нагнать больше жути.

2 Игрок в регби, превратившийся в зомби, – это серьезно.

3 Детская площадка и живые мертвецы – разработчики играют на контрастах.

FORT ZOMBIE

Студия Kerberos Productions предлагает по-новому взглянуть на вечную тему «зомби напали на город». В ее ролевом экшене горстке выживших, оказавшихся в маленьком городке, нужно приготовиться к нашествию целой толпы мертвецов. Чтобы достойно встретить нападающих, необходимо выбрать себе дом, который станет крепостью, собрать в нем уцелевших горожан, запастись продовольствием, приготовить оружие и дать отпор ордам зомби. Ситуацию обостряет необходимость совершать вылазки за пределы «форта». ■

- **ЖАНР ИГРЫ:** Action/Role-Playing Game
- **РАЗРАБОТЧИК:** Kerberos Productions
- **ИНТЕРНЕТ:** www.fortzombie.com
- **ДАТА ВЫХОДА:** IV квартал 2009 года
- **МЫ ПИСАЛИ:** Не писали

Автор:
Борис Соколов

- **ЖАНР:** Stealth Action
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Ubisoft Entertainment
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** GFI/Руссобит-М
- **РАЗРАБОТЧИК:** Ubisoft Montreal
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1–6
- **ИНТЕРНЕТ:** www.splintercell.us.ubi.com/conviction
- **ДАТА ВЫХОДА:** I квартал 2010 года

TOM CLANCY'S SPLINTER CELL CONVICTION

БЕГУЩИЙ ЧЕЛОВЕК

Ubisoft Entertainment напоминает четко отлаженный конвейер Генри Форда. Только вместо автомобилей на нем собираются хитовые компьютерные игры. Все действия расписаны наперед. Обычно новый продукт анонсируют за год-полтора до его релиза. За это время разработчики успевают показать сырые версии своего творения на выставках Ubidays, Electronic Entertainment Expo и Games Convention, дать с десяток интервью и выпустить несколько видеодневников.

Писсуар восстановлению не подлежит.

А МЫ ВСЕ ЖДЕМ

Но иногда случаются непредвиденные сбои. С момента анонса Tom Clancy's Splinter Cell Conviction прошло более двух лет. Игра должна была появиться на полках магазинов еще осенью 2007 года. Потом дату перенесли на весну 2008-го, затем на конец 2009-го. Но вновь что-то не срослось, и этим летом за ориентир был взят первый квартал 2010 года.

Справедливости ради отметим, что работы над игрой стартовали намного раньше. 22 мая 2006 года, за шесть месяцев до выхода Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent, в Сети неожиданно всплыл 2-гигабайтный архив с секретными скриншотами и артами из пяти новых проектов французского издательства. В том числе из Conviction. Так что к двум «официальным» годам смело добавляем как минимум один «подпольный». Похоже, пятая часть приключений Сэма Фишера рискует стать самым главным долгостроем в истории Ubisoft Entertainment.

В чем же причина столь продолжительной задержки? Дело в том, что Conviction сильно походила на еще одно творение Ubisoft Montreal – Assassin's Creed. И там, и там надо бродить среди толпы неигровых персонажей. На смену снующему по средневековым Дамаску, Акре и Иерусалиму профессиональному убийце Альтаиру пришел прогуливающийся рядом с Капитолием, монументом Вашингтона и мемориалом Корейской войны агент Фишер.

СЛЕДСТВИЕ ВЕДЕТ...

Сюжетная завязка осталась прежней. После событий Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent Сэм взял продолжительный отпуск. Через некоторое время исчезла одна из высокопоставленных сотрудниц спецподразделения «Третий эшелон» – начальница коммуникационного центра Анна Гримсдоттир. Герой тут же прилетает в Вашингтон, чтобы помочь разыскать коллегу. Однако выясняется, что за время отсутствия Сэма в «конторе» произошло много изменений. Новые сотрудники не очень-то и рады возвращению опытного агента.

Фишера отправляют на опасное задание. Вместо обещанного прибора ночного ви-

ВСЕ КАК В РЕАЛЬНОЙ ЖИЗНИ: С ХРИПАМИ, СТОНАМИ, БРЫЗГАМИ КРОВИ И ХРУСТОМ ПЕРЕЛОМАННЫХ КОСТЕЙ.

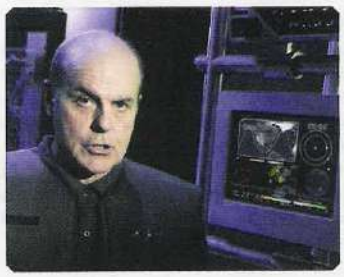
▲ Фишер вышел на ночную охоту.

▼ Пока противники лупят в одну сторону, герой подобрался к другому окну и готовится ударить с тыла.

ГОЛОСА ЗА КАДРОМ

До выхода Tom Clancy's Splinter Cell Conviction еще почти полгода, но уже сейчас известны имена актеров, приглашенных для озвучивания персонажей грядущей игры. Как и в четырех предыдущих частях сериала, Сэм Фишер заговорит голосом Майкла Айронсайда (Michael Ironside). 59-летний актер снялся более чем в сотне фильмов. Правда, играл он в них в основном роли второго плана. Самые известные ленты: «Сканнеры», «Лучший стрелок», «Вспомнить все», «Горец 2: Оживление», «Освободите Вилли», «Звездный десант», «Идеальный шторм», «Лифт», «Машинист». Также ты мог видеть Майкла в образе генерала Джека Грангера в Command & Conquer 3: Tiberium Wars.

Elias Toufexis. Послужной список остальных актеров куда слабее. Илайс Туфексис (Elias Toufexis), Роберт Крукс (Robert Crooks) и Холли Дж. Франкель (Holly G. Frankel) на троих могут похвастаться лишь несколькими ролями в телесериалах и озвучиванием персонажей Assassin's Creed, Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas 2, Need for Speed: Carbon и Still Life.



ФАКТЫ:

12 наград получила игра на прошедшей выставке E3

30 часов для прохождения на самом высоком уровне сложности

3 тысячи с лишним реплик записано для озвучивания NPC

Сэм обращается с пистолетом, как самурай с катаной.

дения и пистолета с глушителем он находит в тайнике лишь нож. Вдобавок к этому агента дезинформируют. Похоже, кто-то хочет, чтобы Сэм попал в плен или погиб от вражеской пули.

Через некоторое время выясняется, что за всеми неприятностями стоит некто из руководства Агентства национальной безопасности. Пропажа Анны всего лишь один из ходов в очень сложной шахматной комбинации. С ней поступили как с пешкой. Фишер уходит в подполье. А в ходе расследования узнает, что смерть его дочери не была несчастным случаем (если помнишь, гибель девушки под колесами машины стала поворотной точкой в сюжетной линии четвертой части сериала). Оказывается, Сару убили по приказу российского торговца оружием Андрея Кобина.

Вот такие лихие повороты. В сухом остатке две цели. Первая – отомстить убийце дочери. Вторая – найти «крысу» в Агентстве национальной безопасности, а заодно распутать клубок политического заговора.

ИГРА НЕ ПО ПРАВИЛАМ

Изначально Ubisoft Montreal планировала создать классический stealth action, в котором герою пришлось бы бродить по большим открытым пространствам, прятаться в толпе и заманивать врагов в умело расставленные ловушки. Так, для уровня в Вашингтонском парке было создано 280 моделей персонажей: 30 противников и 250 мирных граждан.

Однако разработчики сместили акценты. Теперь они называют свое творение action stealth. Большая часть миссий проходит в закрытых помещениях. Боевые сцены сделаны на пять с плюсом. Так, перестрелки напоминают знаменитый танец с пистолетами из «Эквилибриума». А вот рукопашные схватки выполнены в лучших традициях фильмов о Джейсоне Борне. Драки очень

ТЕПЕРЬ ОН ОХОТНИК. СИЛЬНЫЙ, БЫСТРЫЙ, УВЕРЕННЫЙ В СЕБЕ ХИЩНИК, СЛЕДУЮЩИЙ ЗА ВРАГАМИ ПО ПЯТАМ.

скоротечны. В них нет показушности – сложных комбинаций, ударов ногой в прыжке и прочей постановочной ерунды из дешевых боевиков. Движения стремительны и красивы. Блок, захват, удар – противник отправляется в нокдаун. Ничего лишнего. Все как в реальной жизни: с хрипами, стонами, брызгами крови и хрустом переломанных костей.

На прошедшей 23–26 июля в San Diego Convention Center выставке Comic-Con 09 разработчики показали сцену, в которой Сэм Фишер допрашивает одного из торговцев оружием. Сначала он лупит бедолагу головой о санфаянсовый писсуар, пару раз бьет кулаком по лицу и затылку, затем макушкой «собеседника» проверяет на прочность раковину и висящее над ней зеркало и только потом задает вопрос: «Кто убил мою дочь!?» Именно так и должен вести себя разъяренный родитель!

КРАСНАЯ МЕТКА

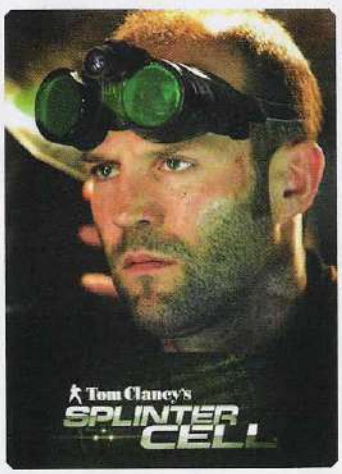
На смену Focus Vision пришла другая фишка под названием Mark and Execute. Раньше главному герою было достаточно доли секунды, чтобы отыскать среди толпы всех своих врагов и запомнить их местоположение. Даже если кто-то заходил за угол, игра выделяла его специальным маркером. Теперь Сэм может пометить только двух-трех противников. Для этого необходимо на мгновение высунуть из-за угла автомобильное зеркало (в этот момент картинка искажается и подрагивает) или выглянуть самому (тогда изображение будет намного четче, но больше шансов спалиться).

Для удобства игрока задания миссии пишут прямо на стенах.

В старой версии игры герою приходилось частенько убегать от полицейских.

СВЕТ, КАМЕРА, МОТОР, НАЧАЛИ...

Пять лет назад киностудия Paramount Pictures приобрела права на создание фильма по мотивам Tom Clancy's Splinter Cell. В декабре 2004 года с интервалом в несколько дней появились два сообщения. Первое возвещало о том, что режиссером и сценаристом будущей картины стал Питер Берг (Peter Berg). Второе – что роль Сэма Фишера досталась звезде «Карателя» Томасу Джейну (Thomas Jane). Премьеру назначили на вторую половину 2006 года. Время шло, а информация со съемочной площадки не поступала. Лишь недавно появились новые подробности. Права на экранизацию перешли к студии DreamWorks SKG. Полностью сформирована команда продюсеров. В нее вошли известный писатель Том Клэнси (Tom Clancy), основатель и генеральный директор издательства Ubisoft Entertainment Ив Гильмо (Yves Guillemot) и Майкл Овитц (Michael Ovitz). Последний продюсировал такие известные ленты, как «Банды Нью-Йорка» и «Машина времени». Помимо Питера Берга над сценарием работают еще трое: Том Клэнси, Джон Дж. МакЛафлин (John J. McLaughlin) и Дж.Т. Пети (J.T. Petty). Наконец, главную роль исполнит главный голливудский перевозчик Джейсон Стэтхэм (Jason Statham). Премьера фильма намечена на 2010 год.



Теперь объясним, как это действует на практике. Ставишь маркеры и переходишь в атаку. Если отмеченные противники находятся на линии огня, то они автоматически получают по пуле в лоб. Если нет – придется разбираться с ними другими способами. Тебе может показаться, что в угоду игрокам-неумехам разработчики придумали читерский прием, который позволяет быстро расправляться с врагами. На самом деле это не так. Во-первых, помещение обычно охраняют как минимум полдюжины человек, так что Mark and Execute поможет тебе сделать лишь первый шаг. Дальше крутись как знаешь. Во-вторых, на выполнение такого приема тратится специальный ресурс, который восполняется во время рукопашных схваток. Так что все сбалансировано.

ДВОЙНИК

Еще одна новинка – Desaturate Color. Если нажать на определенную кнопку, то на экране появится очерченный белым цветом силуэт Сэма. Он обозначает место, где, по мнению врагов, в настоящий момент должен находиться главный герой. Именно туда они палят из всех орудий. Но никто не мешает незаметно сменить диспозицию. Пока автоматчики решетят стол, ты предпринимаешь небольшой маневр и атакуешь с фланга. Также стоит отметить значительно возросшую скорость передвижения. То, что раньше Сэм делал за пять секунд, теперь он выполняет за две. Перебежки от укрытия к укрытию, перестрелки, драки – все стало намного динамичнее.

МЕТАМОРФОЗЫ

Мы специально опубликовали и старые, и новые скриншоты, чтобы ты мог сравнить, насколько изменился образ главного героя за прошедшее время. Сэм образца 2007 года похож на недавно вышедшего из продолжительного запоя программиста средних лет: довольно длинные волосы (челка слегка закрывает глаза), усы и борода. Одежда предельно проста и помогает слиться с толпой: джинсы, свитер, куртка нараспашку, сумка с перекинутым через плечо ремешком. А теперь взгляни на современного Сэма: короткая стрижка, трехдневная щетина на лице, штаны-бананы с просторными карманами, обтягивающая кофта с закатанными рукавами, взведенный пистолет и рюкзак с боеприпасами за спиной.

Трехмерная копия Вашингтонского парка была готова еще в мае 2007 года.

Два года назад Фишер был жертвой. Маленьким напуганным зверьком, которому приходилось путать свои следы, чтобы не попасть в руки преследователей. Теперь он охотник. Сильный, быстрый, уверенный в себе хищник, следующий за врагами по пятам.

ОПРАВДАТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Определенно продолжительная пауза пошла Tom Clancy's Splinter Cell Conviction на пользу. Канадские разработчики не сидели сложа руки. На минувшей выставке E3 творение Ubisoft Montreal удостоилось лестных отзывов критиков и собрало аж 12 наград. Перед нами абсолютно новая игра. Со старой ее связывают лишь сюжет и некоторые особенности геймплея. Не знаю, как тебе, но лично нам куда интереснее сходиться с врагами в перестрелках или рукопашных схватках, чем прятаться от них в толпе прохожих. В 2007 году мы могли получить просто хорошую игру, не исключено, что в начале 2010-го увидим настоящий хит. ■

Драка в баре – классика жанра.

Вид на осенний Вашингтон.

Автор:
Степан Рвач

Трибуны Энфилда заполнены поклонниками «Ливерпуля» под завязку. Пора начинать матч.

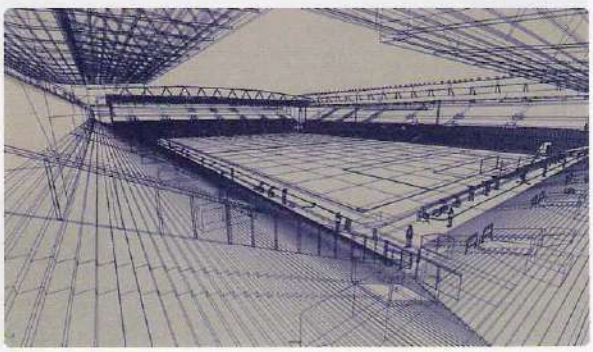
PRO EVOLUTION SOCCER 2010

ФАВОРИТ

- **ЖАНР:** Sports
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Konami
- **РАЗРАБОТЧИК:** Konami Digital Entertainment
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1–20
- **ИНТЕРНЕТ:** www.konami-pes2010.com
- **ДАТА ВЫХОДА:** 27 октября 2009 года

Долгое время FIFA безраздельно царствовала на PC. Все, кто осмеливался бросить вызов творению Electronic Arts, терпели поражение. Так было до 2003 года, пока Konami не стала выпускать на нашей платформе сериал Pro Evolution Soccer. С той поры американская и японская компании каждую осень борются между собой за симпатии покупателей. О том, что стоит ждать от FIFA 10, мы написали в прошлом выпуске журнала. Теперь настала очередь рассказать об особенностях Pro Evolution Soccer 2010.

На прошедшей в Кельне с 19 по 23 августа выставке Gamescom Konami Digital Entertainment показала сырую версию своего творения. Игра готова примерно на 80 процентов, но уже сейчас можно судить о ее большом потенциале. В этом сезоне разработчики затеяли грандиозную перестройку. Pro Evolution Soccer 2010 (русские фанаты окрестили новую часть сериала забавным словом «песдесь») отличается от своей предшественницы, как небо от земли. Капитальные изменения коснулись почти всех компонентов игры.



Если верить заявлениям разработчиков, то эта картинка собрана из 525 701 полигона.

УСИДЕТЬ НА ДВУХ СТУЛЬЯХ

Начнем с самого главного режима – «Мастер-лиги». Мало того что ты будешь выполнять намного больше обязанностей в качестве главного тренера, так на тебя еще возложат функции президента клуба. Придется совмещать сразу два поста, как это делает сэр Алекс Фергюсон в «Манчестер Юнайтед» или Валерий Карпин в «Спартаке».

Полностью изменился интерфейс. Все опции в меню управления командой объединены в три подраздела. В «Клубном доме» представлены заготовки с различной расстановкой футболистов на поле, тактические схемы, турнирная история и т.д. Очень важный нюанс: теперь надо управлять не только главной командой, но и молодежной. Ты следишь за развитием дублеров в возрасте от 15 до 20 лет и постепенно подтягиваешь самых перспективных ребят в основной состав. Для футбольных менеджеров это норма, а вот для симуляторов – большой прорыв. Раньше такого не было.

В «Офисе» ты отправляешь скаутов искать талантливых новичков, продаешь и покупаешь футболистов, расширяешь сеть фан-клубов, ведешь переговоры со спонсорами. В отличие от предыдущих частей сериала все расчеты осуществляются не в вымышленной PES-валюте, а в евро и долларах.

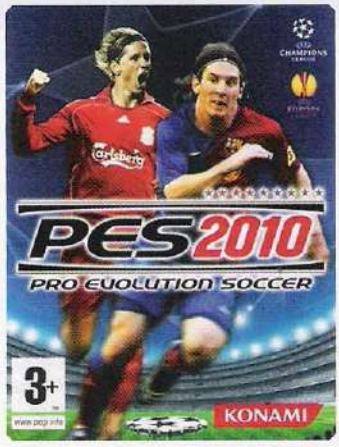
Третий подраздел, «Прогулка по стадиону», представляет собой эдакий мостик между тренировками и матчем. Здесь можно внести изменения в графические и звуковые настройки, управление, сохранить текущую игру.

БИТВА ЗА ЛИЦЕНЗИИ

Konami приобрела у УЕФА полный пакет прав на Лигу чемпионов и Лигу Европы

АТАКУЮЩИЙ ДУЭТ

Обложку Pro Evolution Soccer 2010 украсят сразу две звезды мирового футбола: компанию 22-летнему крайнему полузащитнику «Барселоны» и сборной Аргентины Лионелю «Блохе» Месси составит 25-летний нападающий «Ливерпуля» и национальной команды Испании Фернандо «Эль Ниньо» Торрес. Напомним, что Месси позировал для обложки Pro Evolution Soccer 2009, а вот для Торреса это первый опыт сотрудничества с производителями игр.



(бывший Кубок УЕФА). Оба турнира интегрированы в «Мастер-лигу». В игре будет представлено пять европейских чемпионатов. Полностью лицензированы французское, итальянское и голландское первенства. Из 20 испанских клубов договорились лишь с десятью. Среди них самые популярные на Пиренеях мадридский «Реал», «Барселона», «Валенсия», «Севилья», «Вильярреал» и «Депортиво». С Англией дела обстоят похуже: удалось заполучить лишь «Манчестер Юнайтед» и «Ливерпуль».

Помимо пяти европейских чемпионатов предусмотрены еще две вымышленные лиги, в которых соревнуются 56 известных клубов. Бывший Советский Союз представлен питерским «Зенитом», московскими «Спартаком» и «Локомотивом», киевским «Динамо», донецким «Шахтером» и харьковским «Металлистом». Удивляет отсутствие московского ЦСКА, действующего чемпиона России – казанского «Рубина» и наделавшего немало шума в прошлогоднем розыгрыше Лиги чемпионов белорусского БАТЭ. Правда, еще можно будет сыграть за одну из 63 сборных, в том числе за российскую.

Так выглядит полностью обновленное меню тактических настроек.

МЕДЛЕННЕЕ, НО РЕАЛИСТИЧНЕЕ

По сравнению с Pro Evolution Soccer 2009 темп игры замедлился. Нет, геймплей не стал тягучим, как в FIFA 09, просто слегка понизилась общекомандная скорость. Виртуальные футболисты уже не напоминают ямайского рекордсмена Усэйна Болта. Теперь необходимо плести более витиеватые комбинации. Например, чтобы перебраться со своей половины поля к чужой штрафной, в среднем нужно исполнить не пять, а семь-восемь пасов. Полностью переработана анимация движений футболистов. Различные варианты бега, финты, рывки, повороты, ввод мяча из аута созданы с нуля. В записи motion capture участвовали аргентинец Лионель Месси, испанец Фернандо Торрес, француз Иоанн Гуркюфф, английский тренер по футбольному фристайлу Билли Вингрув и ряд игроков из японского чемпионата. Из игры убрали автоподкаты, а еще футболисты не замирают теперь на месте после исполнения штрафных ударов и пенальти.

Значительно улучшилась графика. Разработчики хвастаются полностью трехмерными болельщиками и новой динамической системой освещения. Так, во время бега у игрока несколько раз меняется оттенок цвета кожи. Например, если присмотреться к ноге, то можно заметить, что наблюдавшееся пару секунд назад на бедре большое белое пятно исчезло и прямо сейчас отчетливо видны напряженные мышцы. Все потому, что футболист покинул ярко освещенный прожектором участок поля.

ВРАТАРЬ-МОТАЛА

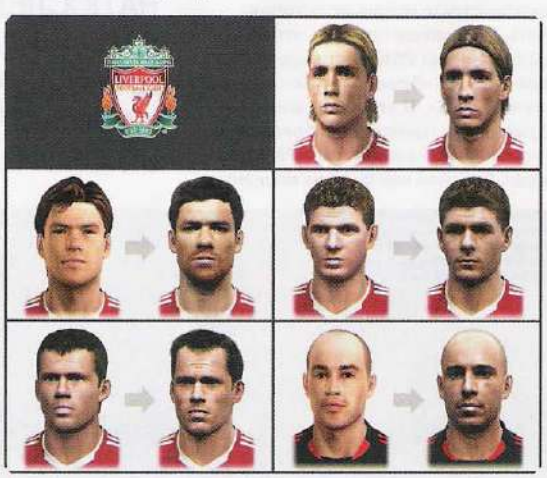
В предыдущих эпизодах сериала виртуальный футболист мог перемещаться в восьми доступных направлениях. Из-за этого он бегал с грацией вытесанного из полена Буратино. Теперь можно перемещаться как душе угодно. Сворачивай хоть на 10, хоть на 70 градусов. Заметим, что данная фишка будет доступна только владельцам новых Dual Shock (контроллеры с третьей PlayStation, оборудованные специальным D-Pad). На клавиатуре и обычных джойстиках придется изменять направление движения по старинке, то есть с шагом 45 градусов.

На этом скриншоте у Лионеля Месси такое виноватое выражение лица, словно он забил гол в свои ворота.

ТЫ СЛЕДИШЬ ЗА РАЗВИТИЕМ ДУБЛЕРОВ 15–20 ЛЕТ И ПОДТЯГИВАЕШЬ САМЫХ ПЕРСПЕКТИВНЫХ В ОСНОВНОЙ СОСТАВ.

ФУТБОЛЬНЫЙ ПРОБНИК

Когда ты будешь читать эту статью, на просторах интернета появится демоверсия Pro Evolution Soccer 2010. Игра состоит из двух товарищеских матчей. В первом сойдутся каталонская «Барселона» и английский «Ливерпуль». Во втором – сборные Франции и Германии. Оба поединка пройдут на знаменитом стадионе Энфилд. Разработчики обещают, что в демоверсии мы сможем менять не только уровень сложности игры и составы команд, но и погодные условия.



ФАКТЫ: **5** европейских клубных чемпионатов | **15** лет – возраст самого юного дублера в игре | **63** сборные с четырех континентов

Никакой игры рукой не было, мяч попал в грудь. Так что нечего свистеть!

Игрока «Барселоны» можно остановить только грубым подкатом.

Еще одна новинка – полноценное управление голкипером. Во время опасного момента ты выбираешь, стоит ли до конца оставаться на «ленточке» или нужно пойти наперерез. Никто не запрещает на последних минутах отправиться в чужую штрафную площадь на розыгрыш углового. В теории можно тупо стартовать от своих ворот, обвести всех соперников и забить гол.

ПОТЕНЦИАЛЬНЫЙ ЛИДЕР

У журналистов не принято предсказывать еще не вышедшей игре светлое будущее. Куда проще закончить текст превью ничего не значащими фразами «дождемся релиза», «поживем – увидим», «время все расставит по своим местам» или тому подобной банальщиной, чем написать: «Ребята, скоро мы получим первоклассный хит». Сколько было случаев, когда та или иная компания раздавала одно обещание краше другого, а потом вела себя как старая лошадь из бородатого анекдота: «Ну не шмогла я, не шмогла». Так что лучше не рисковать и воздержаться от оптимистичного прогноза.

В нашем случае можно не осторожничать. Уже сейчас понятно, что Pro Evolution Soccer 2010 почти наверняка завоюет титул «Лучший футбольный симулятор на PC». В этом году японские разработчики приготовили большое число изменений. Увы, авторы FIFA 10, наоборот, бросили все силы на варианты для Xbox 360 и третьей PlayStation. По большому счету, на нашей платформе игра будет отличаться от своей предшественницы лишь наличием Российской премьер-лиги. Не спорим, это серьезный козырь, но одного его для победы недостаточно. Набор карт у Konami Digital Entertainment выглядит куда предпочтительнее. ■

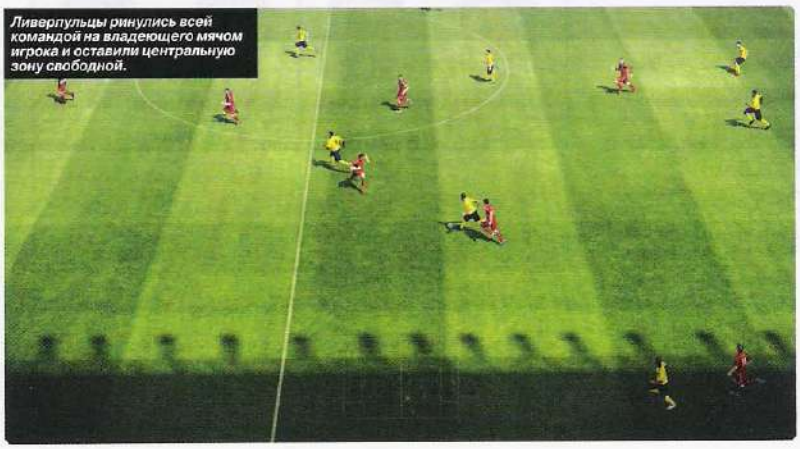
В прошлом сезоне в главном испанском дерби «Барселона» не оставила камня на камне от мадридского «Реала».

НИКТО НЕ ЗАПРЕЩАЕТ НА ПОСЛЕДНИХ МИНУТАХ ОТПРАВИТЬСЯ В ЧУЖУЮ ШТРАФНУЮ ПЛОЩАДЬ НА РОЗЫГРЫШ УГЛОВОГО.

КТО ДОРОЖЕ?

Уже сейчас известно, как будут выглядеть обложки Pro Evolution Soccer 2010 и FIFA 10. Забавы ради мы решили подсчитать суммарную трансферную стоимость футболистов, принявших участие в рекламе игр-конкурентов. За основу взяли данные авторитетного немецкого сайта Transfer Mark (www.transfermarkt.de). Итак, к 70 миллионам евро за Лионеля Месси прибавляем 45 за Фернандо Торреса. Итого Pro Evolution Soccer 2010 тянет на 115 миллионов. На обложке FIFA 10 изображены три футболиста. К 42 миллионам евро за Уэйна Руни плюсуются 45 миллионов за Фрэнка Лэмпарда и 35 за Карима Бензема. Получается 122 миллиона евро. Как видишь, Electronic Arts удалось переплюнуть Konami лишь благодаря численному перевесу игроков.

Благодаря своему росту Фернандо Торрес выигрывает большинство единоборств за верховые мячи.


Ливерпульцы ринулись всей командой на владеющего мячом игрока и оставили центральную зону свободной.

Досье на юное португальское дарование по фамилии Миранда. 15 лет, а уже столь высокий общий рейтинг!

Автор:
Петр Сальников

POINT BLANK

НОВАЯ «КОНТРА»?

Корейская компания NCSoft прославилась прежде всего изданием двух знаменитых игр: MMORPG Lineage 1, 2 и Guild Wars. Добившись немалого успеха на ниве онлайновых ролевых проектов, боссы компании обратили взор на многопользовательские FPS и взяли под свое крыло тактический шутер Point Blank от студии Zepetto. И хотя это относительно новый жанр для NCSoft, первый опыт можно назвать успешным.

О ПОЛЬЗЕ СПЕЦИАЛИЗАЦИИ

В отличие от многих других проектов этого жанра Point Blank не занудствует псевдореалистичностью: тактика на месте, но при этом игра не теряет в скорости. С одной стороны, сложная физическая модель, точные характеристики оружия и правдоподобные игровые зоны; с другой – ураганная стрельба на бегу, множество летающих туда-сюда гранат, только рокетджампов не хватает. Пара часов, проведенных за игрой, оставляют странные впечатления: вроде многое из этого уже видел (да вот хотя бы классические фракции – правительственные спецназовцы и повстанцы), но выключать игру все равно не хочется. Тем более что есть отличный стимул продолжать – ветвистая система развития персонажа позволяет взрастить профессионального солдата.

Все начинается с создания героя: помимо того что нужно определиться с внешним видом, придется отдать предпочтение тому или иному стилю игры. На выбор предлагаются три специализации: штурмовик, солдат поддержки и технический специалист. Первый полагается на быстрые перемещения и точную стрельбу из скорострельных винтовок, в том числе снайперских; второй здорово обращается с тяжелым оружием (не каждый может носиться по карте с пулеметом наперевес), а третий искусен в обращении со взрывчаткой – брошенные им гранаты летят дальше и наносят больше урона, бомбы устанавливаются и взрываются быстрее.

Само собой, каждый класс играет свою роль в командном взаимодействии и получает преимущества в зависимости от выбранного режима игры. В Point Blank их пять: классический Deathmatch; Explosion – миссия по установке взрывного устройства одной стороной и обезвреживанию его другой; Annihilation – тот же дефматч, но без возрождения погибших бойцов; Destroy, целью которого является уничтожение определенного объекта на карте, будь то здание или единица военной техники; Challenge – тренировка бойца для достижения им нового уровня владения тем или иным навыком. Очевидно, что команда, в которой есть опытный подрывник, имеет больше шансов на победу в режиме Explosion – техспециалист потратит меньше времени на установку бомб. Тем не менее игра неплохо сбалансирована, поэтому, если в отряде присутствует шустрый штурмовик или снайпер, бойцам найдется, чем удивить противника.

ЖАНР: MMOFPS
ИЗДАТЕЛЬ: NCSoft
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: Innova
РАЗРАБОТЧИК: Zepetto
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1–16
ИНТЕРНЕТ: www.pointblank.ru
ДАТА ВЫХОДА: 2009 год

Скажите пилоту «до свидания».

Даже в эпоху высоких технологий винчестер является весомым аргументом в любом споре.

Вопреки новой моде здоровье в Point Blank не восстанавливается: отсидеться за углом после тяжелых ранений и спустя пару минут снова быть в строю не получится.

ГЛАВНЫЙ ТЕРРОРИСТИЧЕСКИЙ ТРЕНД

Специально для российских игроков локализаторы из компании Innova совместно с разработчиками подготовили небольшой сюрприз: к стандартной модификации автомата Калашникова, уже имеющейся в игре, добавлен его укороченный вариант.

Многие объекты на карте можно уничтожить: не стоит рассчитывать на пуленепробиваемые картонные коробки или огнеупорную витрину магазина.

Борцы с насилием в видеоиграх будут под впечатлением от этой игры.

В умелых руках нож очень эффективное оружие.

ПРИЯТНЫЕ МЕЛОЧИ

Point Blank хороша еще и тем, что в ней множество чрезвычайно значимых, но на первый взгляд незаметных деталей. Например, в противостоянии с ботами уровень сложности растет постепенно, поэтому мало-помалу можно добраться до серьезных высот мастерства, при этом не ощущая явного преимущества противника. В ходе затяжных перестрелок удачливый боец получает своеобразные бонусы: за несколько убийств подряд игроку присваивается статус Chain Killer, а все остальные получают задание на его устранение. Разумеется, за соответствующую награду – доступ к новым видам вооружения и экипировки или просто более высокую позицию в общем рейтинге. У солдата без шлема нет второго шанса: пренебрежение безопасностью не единожды приведет к быстрой смерти. Стоит задуматься, что важнее: стильная панама или громоздкая, нелепая, но такая крепкая кевларовая каска.

Убийцей Counter-Strike эта игра не станет. Все знают плюсы и минусы «контры», и всем известны причины ее популярности. Однако Point Blank вполне по силам составить достойную конкуренцию королю жанра, ведь удается же это Lineage 2, которая не уступает напору World of Warcraft. Не стоит забывать, что у корейского проекта есть неоспоримые достоинства: любопытная ролевая система, модель free-2-play, позволяющая как минимум бесплатно опробовать геймплей, и довольно продвинутая для онлайновых игр графика. Как говорится, все карты в руки! ■

ГЛАВНЫЙ ТЕРРОРИСТИЧЕСКИЙ ТРЕНД

Среди карт для Point Blank будет игровая зона из... Lineage 2. Боевые действия разворачиваются на территории города Гиран. Чтобы победить, игрокам необходимо уничтожить голема противоборствующей фракции, защитив при этом своего. Случай, конечно, беспрецедентный: перестрелки с применением современного оружия в фэнтезийном мире – это что-то особенное.

УРАГАННАЯ СТРЕЛЬБА НА БЕГУ, ВОРОХИ ЛЕТАЮЩИХ ТУДА-СЮДА ГРАНАТ, ТОЛЬКО РОКЕТДЖАМПОВ НЕ ХВАТАЕТ.

ФАКТЫ:

3 ветви развития персонажа

40 видов оружия – есть, из чего выбирать

5 режимов игры – развлечения на любой вкус

ЗНАМЕНИТОСТЬ: Композитор Мэтт Уэльмен (Matt Uelmen)

Автор: Алексей Копцев

На привале можно расслабиться и половить рыбку в подземной луже.

Графика в игре мультяшная и какая-то несерьезная. Хочешь жути – играй в Diablo 3.

TORCHLIGHT

ВОЙНА И МИФ

- **ЖАНР:** Action/RPG
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Perfect Worlad Entertainment
- **РАЗРАБОТЧИК:** Runic Games
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1
- **ИНТЕРНЕТ:** www.torchlightgame.com
- **ДАТА ВЫХОДА:** Осень 2009 года

У питанный детина несется по изометрическому подземелью. В одной руке топор, в другой – палка. Хрясь! Дыц! Бадабум! Сломанными пальцами враги собирают свои выбитые зубы. Круто, но не очень. Все это мы уже видели, и не раз. Сначала в Diablo и далее по списку. На что же надеются создатели Torchlight? В чем уникальность игры?

НЕТ ПОВЕСТИ ПЕЧАЛЬНЕЕ НА СВЕТЕ...

Попробуем найти с десяток аргументов в защиту новой action/RPG от Runic Games, но для начала совершим экскурс в прошлое и вспомним, с чего все начиналось. Рассказ о создании Torchlight – история бед и поражений. Игра строится на руинах другого проекта – почившего в бозе онлайнового ролевого боевика Mythos, когда-то разрабатывавшегося Flagship Studios Seattle. Закрытый бета-тест этой столь многообещающей MMORPG шел почти весь 2007 год, в 2008-м началось открытое тестирование, народ стонал от восторга, но тут случился глобальный кризис и лавочку прикрыли. Заморозили разработку на неопределенное время. Вскоре после закрытия Flagship Studios Seattle боссы Mythos (самая соль земли – творцы серии Diablo) создали новую независимую студию Runic Games и запустили производство Torchlight. Работа идет полным ходом. Сначала планируется выпустить однопользовательскую офлайновую версию игры и отточить на ней все технологии и ролевую систему, а уже потом заняться массовым многопользовательским развлечением с тем же названием.

ОГРЫ В ЯНТАРЕ

Torchlight кажется клоном только на первый взгляд. При ближайшем рассмотрении видишь, насколько большим потенциалом обладает этот многострадальный проект. Господа-разработчики используют независимый движок OGRE. Этот чудо-моторчик дает полную свободу действий, причем не только профессиональным гейм-дизайнерам, но и безусым модописателям. Модов ожидается много. Трудно сказать, какого они будут качества, но народ оттянется на всю катушку, это точно.

В подобной ситуации не грех обратиться за помощью к духам предков.

ПРО КАДРЫ

Работа над Torchlight началась в августе 2008 года, вскоре после закрытия Flagship Studios. Основателями новообразованной компании Runic Games стали бывший руководитель проекта Mythos Трэвис Болдри (Travis Baldree) и выходцы из Blizzard North: Макс Шефер (Max Schaefer), Эрик Шефер (Erich Schaefer) и Питер Хью (Peter Hu). Они сумели собрать своих друзей по прошлой работе, признанных профессионалов в области гейм-дизайна. Чуть позже к ним присоединился автор музыки к Diablo композитор Мэтт Уэльмен (Matt Uelmen). Будем надеяться, они не сядут в лужу, как в случае с Hellgate: London.

Подземелья, как и положено, будут генерироваться самым случайным образом. Особого разнообразия, правда, никто не обещает – сценарий игры так себе, на троечку. По крайней мере в изложении пресс-службы Runic Games. В некотором тридевятом государстве есть шахтерский город Эмбер, почти как у Роджера Желязны, а под градом этим целый магический «кузбасс»: монстры, чудища всякие, опять же мертвые, но не упокоенные горные инженеры. Мракобесие это развелось в подземельях не случайно. Виной всему янтарная руда, испускающая вредные для психического здоровья флюиды. Тебе нужно разобраться в ситуации и наказать кого попало.

Путешествовать в одиночку неуютно и страшно – куда веселее отправиться в странствия в компании с какой-нибудь зверюшкой. Осликом или собачкой. Животину можно прокачивать, используя питомца для переноски тяжестей (как в Dungeon Siege) и для баталий.

Авторы гарантируют высокую реиграбельность. В Torchlight используется относительно новый режим New Game Plus. Прошел игру за один класс? Попробуй себя в новом качестве: доспехи и навыки легко передаются новому персонажу.

СДЕЛАЙ САМ

Подземелья в игре будут иметь модульную структуру. Представь, что у тебя есть набор готовых комнат-заготовок со всем полагающимся добром, златом-серебром и прочим лутом, из которых, как из игрушечных кубиков, строится очередная готовая к эксплуатации игровая зона. Авторы обещают снабдить Torchlight очень удобным редактором: по словам сотрудников Runic Games, он и простор для фантазии предоставит, и будет необычайно удобен. Скорее всего, нас ждет шквал модов.

Зачастую бывает, что обещания разработчиков здорово расходятся с действительностью. Но здесь, похоже, не тот случай. Тем более что игра делается совместными усилиями всех фанов безвременно погибшей Mythos, которые активно общаются с разработчиками на официальном форуме. У тебя есть все шансы успеть поучаствовать в проекте, который, возможно, назовут «божьей искрой» или в крайнем случае «светом в окошке». Мы в тебя верим! ■

Критический удар в исполнении дестройера.

Подземелья выглядят очень живописно. Руки чешутся: хочется самому собрать в редакторе нечто подобное.

Герой путешествует в компании с верной собакой.

ПРО КЛАССЫ

В игре будет как минимум три класса. Destroyer – обвешанный броней воин-танк, способный призывать на помощь духов предков. Alchemist – заклинатель, испепеляющий врагов огненными шарами и цепными молниями. Для этого он использует специальные магические рукавицы (focus glove). Vanquisher – правительственный агент, а точнее, агентесса, работающая под прикрытием и занимающаяся расследованием преступлений. В бою предпочитает использовать огнестрельное оружие – мушкеты и пистоли, а также двуручные клинки.

ПРЕДСТАВЬ, ЧТО У ТЕБЯ ЕСТЬ НАБОР ГОТОВЫХ КОМНАТ-ЗАГОТОВОК, ИЗ КОТОРЫХ, КАК ИЗ ИГРУШЕЧНЫХ КУБИКОВ, СТРОИТСЯ ОЧЕРЕДНАЯ ГОТОВАЯ К ЭКСПЛУАТАЦИИ ИГРОВАЯ ЗОНА.

ФАКТЫ: **1** шахтерский город | **3** игровых класса | **25** гениальных разработчиков | **1001** мод в перспективе

Автор:
Павел Демин

- **ЖАНР:** Racing
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Activision
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** Activision
- **РАЗРАБОТЧИК:** Bizarre Creations
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1–20
- **ИНТЕРНЕТ:** www.blurthegame.com
- **ДАТА ВЫХОДА:** IV квартал 2009 года

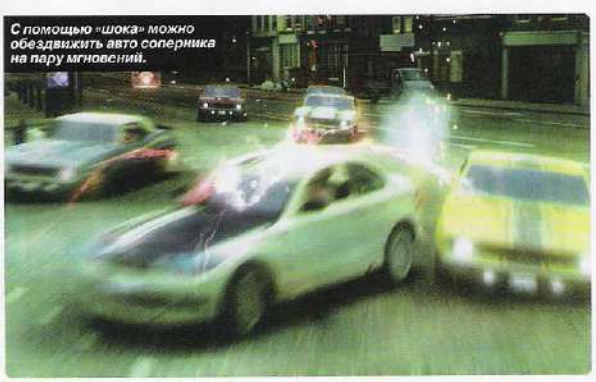
О такой штуке по утрам мечтает каждый московский водитель.

Технологичный движок стал непозволительной роскошью после появления блюра.

BLUR

КУДА ЕХАТЬ?

Motion Blur давно стал неотъемлемой частью каждой аркадной гонки. Считается, что этот эффект служит для придания большей реалистичности изображению и передачи повышенной динамики, что особенно актуально в рейсингах. Так оно и было до тех пор, пока игроделы не начали использовать его с менее благородными целями. Например, для маскировки технического несовершенства движка и отсутствия должной детализации картинки.



С помощью «шока» можно обездвижить авто соперника на пару мгновений.

Need for Speed, покрытая густым соусом из спецэффектов, вызвала у нас стойкое неприятие подобных блюд. И в то время когда блюра в гонках становится все меньше, сотрудники Bizarre Creations (авторы консольного сериала Project Gotham Racing), словно наперекор всем вокруг, анонсируют воинственный рейсинг под названием... Blur. Работа над ним уже близится к концу.

Какой визуальный ряд нас ждет, догадаться нетрудно: в этом плане игра полностью соответствует своему названию. На ряде скриншотов едва ли получится разглядеть что-нибудь, помимо машины и... размытого окружения. Куда больший интерес вызывает начинка: по словам разработчиков, нас ждет море экшена и «полный отрыв». «Есть игроки, которым нравится один тип гонок, есть те, кому нравится совсем другой,– откровенничают представители Bizarre. – Но Blur понравится всем. Ведь это традиционные аркадные гонки на тачках, под завязку набитых всякой всячиной».

Авторы охотно толкуют о разрушении и массовых авариях на дорогах. Если ты не из тех, кто считает, что контактные гонки – это моветон, и признает только королевскую «Формулу-1», то тебе наверняка придутся по вкусу особые возможности здешних автомобилей. Подобрав на трассе соответствующий power-up и улучив подходящий момент, можно как следует «бортануть» противника, выкинув его на обочину. Специальные энергетические заряды помогут отправить бедолаг, оказавшихся не в том месте и не в то время, в затяжной полет или вовсе вырубить все системы пилотирования на короткий промежуток времени. И, конечно, не обойдется без нитроускорения, которое, по словам разработчиков, нам придется использовать чуть ли не на каждом участке дороги (такая «замечательная» возможность у нас уже была в «Адреналине 2: Час пик»).

Судя по всему, все стандартные плюшки вроде коварных поворотов с массовыми завалами у дальней стены, скрытых альтернативных маршрутов, позволяющих сократить себе дорогу, прыжков под небеса с ужасающе крутых трамплинов и «пугающе правдоподобных» повреждений на своем месте. Прибавляем 20 автомобилей на одной трассе, подсчитываем в уме, рисуем в воображении разрушение и хаос. Успокаиваемся и продолжаем ждать. Благо осталось совсем недолго. ■

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ЭНЕРГЕТИЧЕСКИЕ ЗАРЯДЫ ПОМОГУТ ОТПРАВИТЬ БЕДОЛАГ В ЗАТЯЖНОЙ ПОЛЕТ ИЛИ ВОВСЕ ВЫРУБИТЬ ВСЕ СИСТЕМЫ ПИЛОТИРОВАНИЯ.

ФАКТЫ:

4 игрока в режиме сплит-скрин

20 гонщиков на пути к финишу

4 вида power-up – используй силу!

ЗНАМЕНИТОСТЬ: сценарист Джон Милиус (John Milius)

Автор: Алексей Копцев

Америка – в руинах. Теперь вся энергия вырабатывается ветряными мельницами и солнечными батареями.

ЧЕЛОВЕК С РУЖЬЕМ

Сценарий игры Homefront написан выдающимся человеком – Джоном Милиусом (John Milius), подарившим нам крылатое выражение «Люблю запах напалма по утрам» из фильма «Апокалипсис сегодня». Будущий режиссер и сценарист мечтал стать морским пехотинцем, но не смог пройти медицинскую комиссию. Причина – хроническая астма. Несмотря на болезнь, Джон остался верен армии, участвовал в разработке «интеллектуального танка». Милиус входит в Национальную ассоциацию стрелков и является одним из самых известных оружейных коллекционеров.

HOMEFRONT

ПХЕНЬЯН НА ГУДЗОНЕ

- **ЖАНР:** First-Person Shooter
- **ИЗДАТЕЛЬ:** THQ
- **РАЗРАБОТЧИК:** Kaos Studios
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1–50
- **ИНТЕРНЕТ:** www.homefront-game.com
- **ДАТА ВЫХОДА:** 2010 год

Дорогой товарищ Ким Чен Ир успел перепугать кучу народу. Раз – в небо взмыли ракеты. Два – КНДР разморозила свою ядерную программу. Три – руководство Северной Кореи заявило о готовности нанести превентивный ракетный удар по Соединенным Штатам. Дорогой товарищ, конечно, блефует и никакого холокоста устраивать не собирается. Но это в реальной жизни, в мире компьютерных игр все куда серьезнее и масштабнее.

ЛИЦА ЖЕЛТЫЕ НАД ГОРОДОМ КРУЖАТСЯ

Американскому обывателю нужны такие страшилки. Просто чтобы быть в тонусе, не забывать чистить личное оружие. Медвежий десант с бронебойными матрешками и полуавтоматическими балалайками уже кошмарил Восточное побережье, и вот новая напасть – доблестная армия Северной Кореи наступает на Сан-Франциско. «Нострадамусы» из Kaos Studios сочинили собственную версию современной американской истории. По версии «каосов», Америку оккупируют коммунисты, а произойдет это в ближайшие 20 лет.

Такие невероятные предлагаемые обстоятельства стали сюжетной основой нового шутера с говорящим названием Homefront. Придется американцам сражаться на своей собственной территории, постигая в бою все премудрости партизанской науки. Пентагон не смог противостоять агрессору: в условиях глобального кризиса у корейцев оказалось больше энергетических ресурсов, и власти США были вынуждены согласиться на позорный мир. Но янки духом не пали и быстро организовали отряды сопротивления. Ты уже записался в добровольцы?

Создатели Homefront ориентируются на лучшие образцы жанра, в частности на Half-Life 2. А потому весь рассказ пойдет от первого лица. Действующие лица будут обращаться непосредственно к игроку, а не к какому-то бездушному болванчику из полигонов. По словам очевидцев, эффект присутствия потрясающий, а «нарисованная» с помощью Unreal Engine 3 картинка поражает качеством и достоверностью. Заявление слишком оптимистичное, но поверим специалистам. В любом случае мир будущего выглядит достаточно мрачно: руины, вражеские патрули... и повсеместные ветряные мельницы. Как я уже отмечал, с ресурсами в Америке будет туго.

ЛЮБЛЮ ЗАПАХ НАПАЛМА ПО УТРАМ

С драматургией в игре полный порядок. Авторы гордятся так называемым drama engine, определяющим очередность заскриптованных сцен. Некоторые эпизоды ты попросту не увидишь, если герой не наступит на «сюжетную растяжку» и

Дуэль корейского «беспилотника» и американского «Голиафа».

Даже в эти кризисные времена американцы пялятся в телевизор. На крыше можно разглядеть спутниковые антенны.

Дрыгая конечностями, с крыши летит вражеский снайпер. Спасибо товарищу по команде!

беда обойдет его стороной. Но все равно поводов для охов и ахов будет предостаточно – обычная мирная беседа может быть прервана внезапной атакой оккупантов (похожим образом это реализовано в Call of Duty 4), и тебе придется срочно искать укрытие.

Хорошо, что у повстанцев есть весь необходимый для борьбы арсенал. В Homefront ты увидишь самые перспективные военные разработки. Например, настраиваемый карабин ACR (adaptive carbine rifle). Эта новейшая система позволяет менять калибр и даже класс оружия. Прямо на лету можно пересобрать карабин в автомат или снайперскую винтовку. Еще одна интересная новинка – дистанционно управляемый джип «Голиаф», чем-то похожий на бэтмобиль из «Темного рыцаря». Эта машина идеально подходит в качестве укрытия: ее броня сбережет тебя от вражеского огня.

МЕДВЕЖИЙ ДЕСАНТ С МАТРЕШКАМИ И ПОЛУАВТОМАТИЧЕСКИМИ БАЛАЛАЙКАМИ УЖЕ КОШМАРИЛ ВОСТОЧНОЕ ПОБЕРЕЖЬЕ, И ВОТ НОВАЯ НАПАСТЬ – ДОБЛЕСТНАЯ АРМИЯ СЕВЕРНОЙ КОРЕИ НАСТУПАЕТ НА САН-ФРАНЦИСКО.

Типичное поселение беженцев.

О какой-то командной игре речь пока не идет. Отдавать приказы в отряде нельзя, зато никто не запрещает пользоваться помощью товарищей по оружию. Опытные вояки всегда подскажут, как действовать в той или иной боевой ситуации, прикроют огнем или уничтожат снайпера, уже готового поразить твоего персонажа. На все эти ухищрения разработчики пошли, чтобы сделать игровой процесс еще динамичнее и интереснее. Авторы Homefront всерьез считают, что тактическая составляющая шутера тормозит развитие сюжета, а значит про нее можно забыть. Так же как и про аптечки: здоровье, как это сейчас принято, восстанавливается автоматически. Достаточно некоторое время помедитировать в тенечке.

Некоторая аркадность игрового процесса компенсируется усиленным искусственным интеллектом. Враги все как на подбор хитрые и сноровистые. Корейские гвардейцы не станут ломиться в лоб, а постараются атаковать с флангов либо использовать специальных дроидов. Будущее уже наступило!

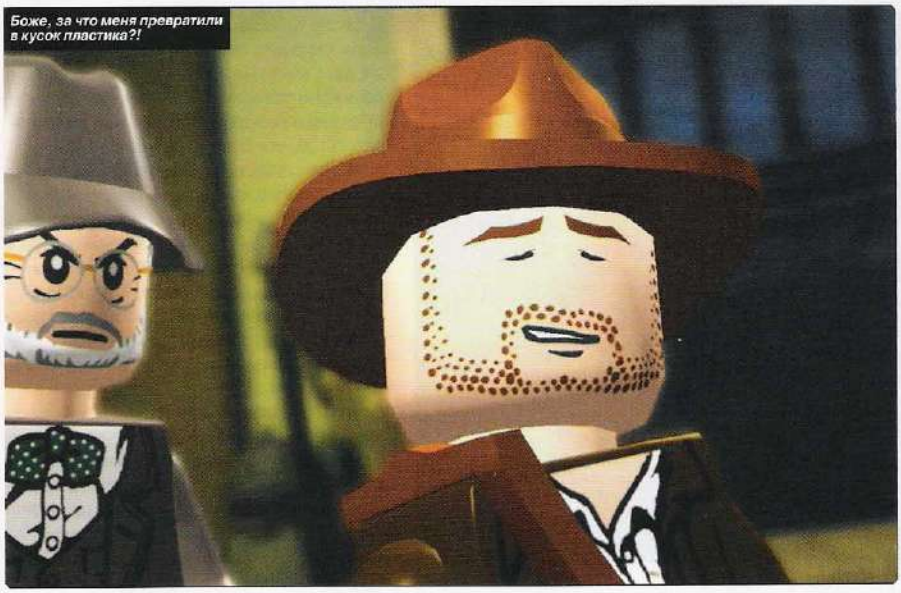
Большие ставки делаются на мультиплеер: баталии будут действительно увлекательными и массовыми, почти как в Frontlines: Fuel of War, где в одном бою могли участвовать до 50 человек. Планируется использовать большие арены с оригинальной системой респауна-воскрешения. Но режима совместного прохождения не жди. Здесь каждый воюет только за себя. На войне как на войне! ■

МОДА НА МОДЫ

История Kaos Studios началась с создания суперпопулярного мода Desert Combat для Battlefield 1942. Успех так вдохновил разработчиков, что они решили заняться гейм-дизайном профессионально и в 2005 году открыли свою студию. Руководствуясь пожеланиями пользователей Desert Combat, парни написали свою первую полноценную игру Frontline: Fuel of War и снова попали в яблочко. Сетевой режим на 50 человек понравился многим, а у студии появились деньги на новый проект – шутер Homefront. Что дальше?

ФАКТЫ:
- **1** игровой персонаж
- **2** противоборствующие стороны
- **20** лет глобального кризиса
- **1** миллион оккупантов

Автор:
Петр Сальников


Боже, за что меня превратили в кусок пластика?!

С помощью кнута можно буквально манипулировать противниками.

ЛЕГОФОБИЯ

«Выкиньте из названия радующие глаз слова Star Wars или Indiana Jones, и никто в эту гадость играть не будет» – таково мнение авторитетного ресурса Joystickdivision.com по поводу нашумевшей серии. В недавно опубликованном топе семи отвратительных, но востребованных игр все лего-проекты одной пачкой уложены на второе место. После осеннего релиза к ним наверняка присоединится еще один (не будем показывать пальцем).?

LEGO INDIANA JONES 2: THE ADVENTURE CONTINUES

ТОТ ПАРЕНЬ В ШЛЯПЕ

- **ЖАНР:** Adventure
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Lucas Arts
- **РАЗРАБОТЧИК:** Traveller's Tales
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1–2
- **ИНТЕРНЕТ:** lucasarts.com/games/legendianajones2
- **ДАТА ВЫХОДА:** 2009 год

Игра про Индиану Джонса с квадратными ногами и пластмассовым лицом, вышедшая прошлым летом, удостоилась неплохих оценок в прессе и отзывов геймеров. Думаем, ты понимаешь, что это означает. Объединение двух жирнющих брендов, несмотря на легкое сумасшествие происходящего на экране, процветает: осенью выходит LEGO Indiana Jones 2: The Adventure Continues.

Воспринимать всерьез игру, в которой главный герой – деталька из детского конструктора, нелегко. Но каким-то образом у проектов по лицензии LEGO получается подать себя так, чтобы их не заклеймили страшными словами «для детей». Здесь все по-взрослому. В новой части лего-приключений будут обыграны все фильмы про доктора Джонса-младшего, включая последний – «Индиана Джонс и Королевство хрустального черепа», а уровни из предыдущей части LEGO Indiana Jones переработают: появятся новые трюки, техника, обновится анимация (хотя чего там вообще анимировать, непонятно). Появление автомобилей и оружия позволит включить в игру новые эпизоды: например, мы сможем поучаствовать в знаменитой шанхайской погоне из фильма «Индиана Джонс и Храм судьбы».

Во времена моего детства человечки из LEGO не употребляли алкоголь!

Кнут теперь не просто техническое средство и палочка-выручалочка на все случаи жизни, а настоящее оружие. Как и герой новой Bionic Commando, Индиана с помощью кнута будет жестоко расправляться с врагами, хватая, сминая и выбрасывая их куда подальше. К тому же эта штука служит ключом к изначально недоступным бонусам: нам встретятся необязательные задачки, за решение которых полагается приятная награда – возможность сыграть за одного из персонажей киноприключений. Причем доступны даже злодеи. Погонять на угловатом мотоцикле Матта Уильямса (Mutt Williams) по пупырчатому городу – чем не развлечение на пару вечеров?

Самое главное нововведение – редактор уровней. В случае дефицита заготовленных радостей впервые в истории игр по лицензии LEGO можно будет сложить из разноцветных кубиков песочницу по вкусу.

Про любителей кооператива тоже не забыли: благодаря режиму split-screen (экран делится на две части) двум фанатам Индианы больше не придется бегать бок о бок, чтобы не потеряться в пластмассовых Гималаях. Я написал «фанатам Индианы»? Нет-нет, поклонникам LEGO, конечно же.

ИНДИАНА С ПОМОЩЬЮ КНУТА БУДЕТ ЖЕСТОКО РАСПРАВЛЯТЬСЯ С ВРАГАМИ, ХВАТАЯ, СМИНАЯ И ВЫБРАСЫВАЯ ИХ КУДА ПОДАЛЬШЕ.

ФАКТЫ:

2 героя, между которыми можно переключаться

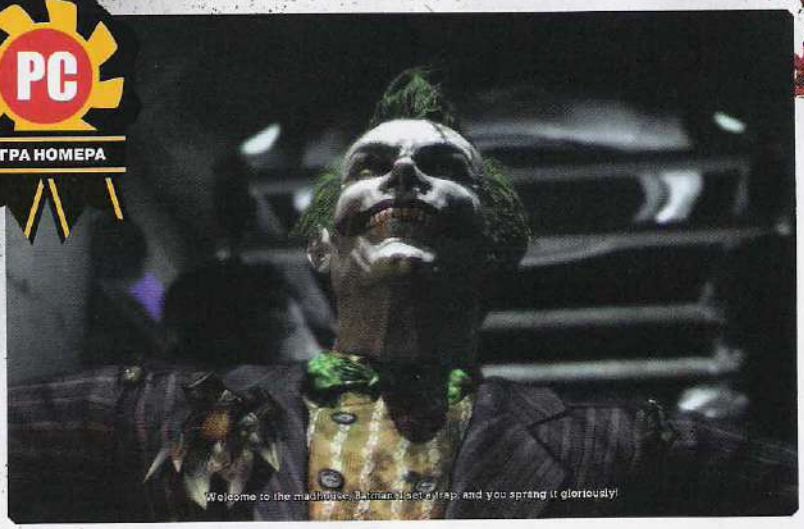
1 кнут как универсальное решение всех проблем

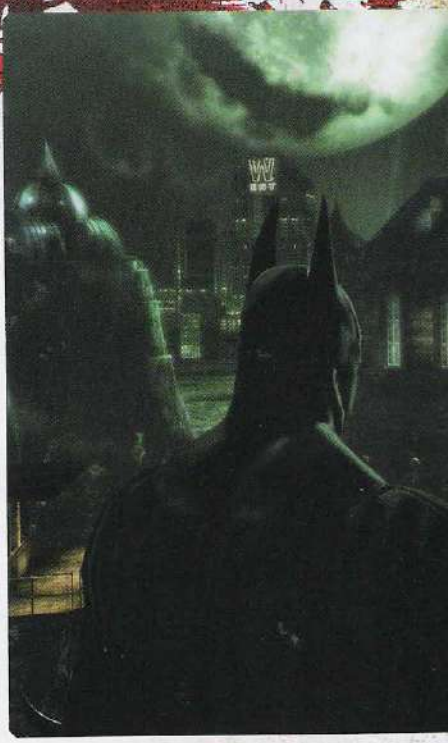
4 культовые киноленты в формате пупырчатого конструктора

ПОЙДЕТ: Процессор 3GHz, 1024Mb RAM, видеокарта 256Mb
ПОХОЖЕ НА: Assassin's Creed, The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay **ЗНАМЕНИТОСТЬ:** Джокер

Автор: Кирилл Перевозчиков

ИГРА НОМЕРА





ЖАНР: Action/Adventure/Stealth/Beat'em'up/Open-world
ИЗДАТЕЛЬ: Eidos
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: ND Games
РАЗРАБОТЧИК: Rocksteady
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: Один DVD
ИНТЕРНЕТ: www.batmanarkhamasylum.com

BATMAN: ARKHAM ASYLUM

КРОМЕ ШУТОК

– ЗАЧЕМ ЭТО Я ПОЙДУ К НЕНОРМАЛЬНЫМ? – ПРОЛЕПЕТАЛА АЛИСА. – Я НЕ ХОЧУ!
– ВИДИШЬ ЛИ, ЭТОГО ВСЕ РАВНО НЕ ИЗБЕЖАТЬ, – СКАЗАЛ КОТ, – ВЕДЬ МЫ ТУТ ВСЕ НЕНОРМАЛЬНЫЕ. Я НЕНОРМАЛЬНЫЙ. ТЫ НЕНОРМАЛЬНАЯ.
– С ЧЕГО ВЫ ВЗЯЛИ, ЧТО Я НЕНОРМАЛЬНАЯ? – СПРОСИЛА АЛИСА.
– ПОТОМУ ЧТО ТЫ ТУТ, – ПРОСТО СКАЗАЛ КОТ. – ИНАЧЕ БЫ ТЫ СЮДА НЕ ПОПАЛА.

ЛЬЮИС КЭРРОЛЛ, «АЛИСА В СТРАНЕ ЧУДЕС»

Я очнулся в два часа ночи, на сетчатке отпечатался последний бой, последний ночной кошмар – Ядовитый плющ, секретный препарат, огромные растения, весь остров в руинах. Бред какой-то... Тихо встав из-за шелестящего компьютера, я распахнул окно, чтобы глотнуть свежего воздуха, и расхохотался. За окном бушевал салют – разноцветные огни расчерчивали небо прямо над зданием Интенсивной терапии. Огни складывались то в улыбку, то в слово Welcome. Я оглянулся. На мониторе застыла надпись Go to the party. Джокер ждал меня.

Он готовился к вечеринке всю эту ночь. Ночь, превратившуюся в кошмар. Он все продумал заранее – этот безумный гений не упустил ни одной детали, не оставил ни единой зацепки. Его план был безупречен: заманить в ловушку своего величайшего врага, одновременно получив контроль над самой большой тюрьмой-лечебницей с десятками заключенных-суперзлодеев и сотнями рядовых преступников. Он подстроил пожар в тюрьме Блэкгейт, чтобы всех осужденных – его армию – временно перевели в Аркхэм. Он тайно финансировал разработку медицинского препарата «Титан», который создавался в лабораториях Аркхэма и который способен превратить любого человека в огромного и совершенно безумного монстра. Он знал все с самого начала – задолго до того, как неожиданно сдался после перестрелки

Разумеется, не обойдется и без... инцидентов.

О КОМПАНИИ

2004 Сефтон Хилл и Джейми Уокер основали студию Roksteady в Лондоне.

2006 На свет появляется первый проект британцев – неплохой консольный шутер Urban Chaos: Riot Response.

2009 В свет выходит Batman: Arkham Asylum, принесший студии мировую известность.

го сериала, например «Остаться в живых». Только сейчас оно было усилено в десятки раз. Продолжение не последует через неделю. Это конец. Season Finale. Мои пальцы, почти не спрашивая разрешения, нажали на Enter и пропустили окончание титров (простите, парни, теперь я никогда не узнаю, как звали того типа, который был уборщиком в вашей студии) – игра молниеносно загрузила сейв, и я выдохнул с облегчением. Кнопка Continue не обманула – впереди ждали долгие часы размеренного фриплея.

ОЧЕВИДНОЕ – НЕВЕРОЯТНОЕ

Объяснять, почему Arkham Asylum настолько великолепна, очень сложно. Это практически идеальная, по учебнику, игра со свободным миром (все, конечно, знают, как делать такие игры, но ни у кого толком не получается). Это лучший стелс-экшен, не имеющий никакого отношения ко всем играм, вышедшим до него, – про Splinter Cell и The Chronicles of Riddick рекомендуется срочно забыть и не вспоминать как минимум до выхода Conviction. Это еще и великолепно поставленный beat'em up с фантастической хореографией и управлением всего двумя кнопками – кажется, такого не делал никто. В конце концов, это лучшая во вселенной игра по комиксам – во время написания этой статьи соответствующий факт как раз фиксируют в книге рекордов Гиннесса. Но все это совершенно неважно, нерелевантно, неуместно. Arkham Asylum – это оживший комикс. Два часа ночи, в Готэме опять льет дождь – капли стекают по мраморным статуям на входе в лечебницу Аркхэм. Джокер везет связанного Бэтмена туда, где ему самое место, – в сумасшедший дом. Место, где много таких же, как и он, больных людей, любящих наряжаться в странные костюмы и корчить из себя супергероев. Меня не покидает ощущение дежавю: что-то здесь не так, так быть не должно. Управление переключается на клоуна – изящно пританцовывая, мы сопровождаем Темного рыцаря, прикованного к каталке, к доктору Джонатану Крэйну (также известному как Пугало), чтобы передать костюмированную человекомышь в его заботливые когти, составленные из медицинских шприцов. Бэтмен пробует сопротивляться, но Джокер достает револьвер – следует выстрел. Я закрываю глаза и возвращаюсь на восемь лет назад: человек в плаще и гавайской рубашке бежит по бесконечному кровавому

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★★★★ 10.0
ГРАФИКА	★★★★★★★★★ 9.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★★½ 9.5
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★★★★ 9.0
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★★★★ 9.0

Отличный сюжет, великолепная игра актеров, уникальный геймплей, удачная смесь жанров.

Не слишком высокая продолжительность, некоторые вопросы к балансу и искусственному интеллекту противников.

УНИКАЛЬНЫЕ, НИ С ЧЕМ НЕ СРАВНИМЫЕ ПЕРЕЖИВАНИЯ, КОТОРЫЕ ПОКЛОННИКИ КОМИКСОВ МОГУТ СМЕЛО УМНОЖАТЬ НА ДЕСЯТЬ. ИГР ТАКОГО МАСШТАБА И КАЧЕСТВА НЕ ДЕЛАЛИ ОЧЕНЬ ДАВНО.

9.5

У игры длинное вступление – надо сопровождать Джокера, прикованного к каталке и отпускающего остроумные комментарии.

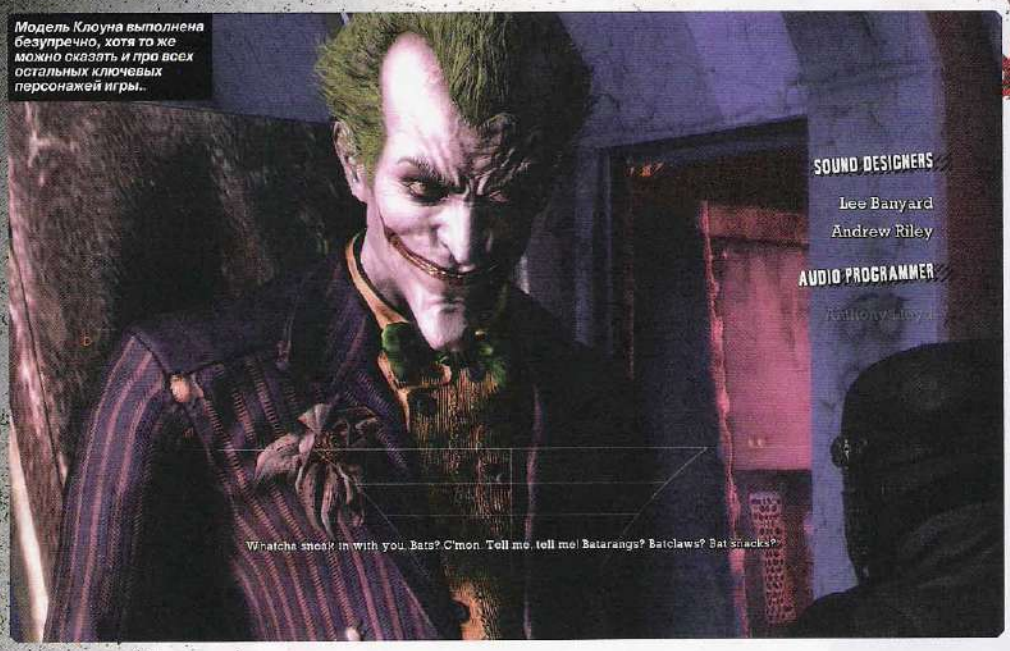
в мэрии, чтобы вновь переступить порог Аркхэма, своего настоящего дома. Он победил. Но это еще не конец.

ХЭППИ-ЭНДОВ НЕ БУДЕТ

Я откинулся в кресле, полный смешанных чувств. По экрану медленно ползли имена сотрудников никому не известной студии Rocksteady, которые, в этом нет никаких сомнений, очень скоро проснутся рок-звездами. Схожее горькое чувство испытываешь после мерзкого cliffhanger в конце любого приличного американско-

Убийца Крок зубаст и страшен. Улыбочку!

ФАКТЫ: **51** загадка Риддлера | **50** записей интервью с пациентами | **24** зашифрованных послания Амадея Аркхэма



Модель Клоуна выполнена безупречно, хотя то же можно сказать и про всех остальных ключевых персонажей игры.

БЭТМЕН НИЧЕГО НЕ БОИТСЯ. ЭТО Я, Я БОЮСЬ ИДТИ ТУДА. Я БОЮСЬ, ЧТО ДЖОКЕР МОЖЕТ БЫТЬ ПРАВ НАСЧЕТ МЕНЯ. ИНОГДА Я СОМНЕВАЮСЬ В ПРАВИЛЬНОСТИ СВОИХ ДЕЙСТВИЙ... Я БОЮСЬ, ЧТО КОГДА Я ВОЙДУ В ВОРОТА АРКХЭМА И ДВЕРИ ЗАКРОЮТСЯ ЗА МОЕЙ СПИНОЙ... ЭТО БУДЕТ КАК ВОЗВРАЩЕНИЕ ДОМОЙ.

БРЮС УЭЙН

ИСТОРИЯ ВОПРОСА

Лечебница имени Элизабет Аркхэм была основана в 1921 году доктором Амадеем Аркхэмом. Первым заключенным (и пациентом) больницы стал серийный убийца Мартин «Mad Dog» Харкинс, который убил жену доктора Аркхэма Констанцию и его дочь Хэрриет. Харкинс умер из-за «несчастного случая» во время шокотерапии. Сам Амадей Аркхэм стал заключенным своего детища в 1929 году, когда убил своего брокера, обвинив того в потере всех банковских сбережений Аркхэма во время Великой депрессии. С тех пор Аркхэм стал тюрьмой для всех убийц, психов и маньяков Готэма, которых отлавливала полиция и Бэтмен. «Постоянными клиентами» больницы являются Джокер, Двуликий, Киллер Крок, Риддлер, Ядовитый Плющ, Мистер Зсасз, Пугало и многие другие. В игре Arkham Asylum можно найти зашифрованные послания Амадея Аркхэма, которые он оставил во многих потайных местах больницы – расшифровав их, ты лучше поймешь, что двигало этим человеком, когда он решил переделать свой фамильный особняк в психбольницу. Тогда он еще верил, что любого убийцу можно «вылечить»...

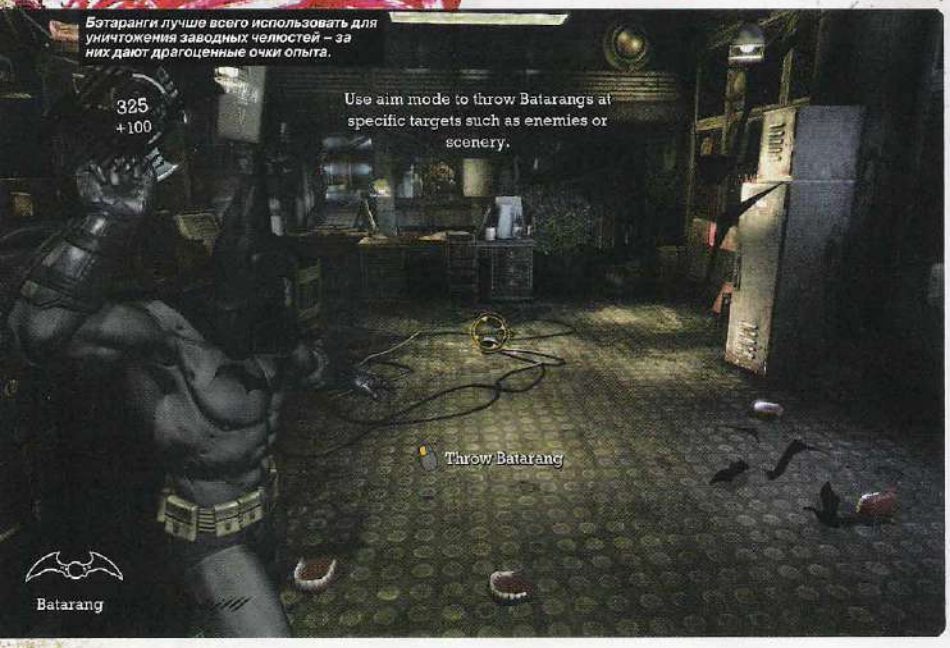
следу к детской колыбели. На заднем фоне умиротворяюще играют колокольчики. Слышится женский крик: «Макс! Не-е-е-ет!. Remedy сделали это почти десять лет назад в первой Max Payne, но потребовалась Rocksteady, чтобы воскресить великолепный симбиоз сюжета и геймплея в видеоиграх. Дело, конечно, не в кинематографичности (можно, мы не будем использовать слово «комиксографичность»? Оно дурацкое), а в подаче: всю игру мы заперты в латексном костюме Брюса Уэйна, но в то же время всегда сохраняем некую дистанцию – Бэтмен отдельно, игрок отдельно. Это очень важно для понимания того, как работает местная драматургия, а виртуальный режиссер и сценарист игры использует все возможные и невозможные приемы, чтобы заставить тебя поверить в происходящее. Это нельзя сравнить ни с чтением книги, ни с просмотром фильма, ни даже с листанием комикса. Игры – совершенно другой жанр, который предполагает свои жанровые возможности. И Rocksteady знает, как и когда ими нужно воспользоваться.

СМЫСЛОВЫЕ ГАЛЛЮЦИНАЦИИ

Классицистическое единство места и времени здесь очень элегантно сочетается с полностью свободным миром – Rocksteady оставила позади все эти глупости с получением миссий и выполнением дополнительных заданий. Они просто сделали сюжетную игру с открытым миром. Миром, который постоянно меняется и никогда не надоедает – может быть, в силу своих компактных размеров и невероятной связи с этим проработки деталей), а может быть, именно благодаря тому, что Arkham Asylum живет и подчиняется одному-единственному сценарию – великолепной истории про Клоуна, захватившего контроль над режимным коррекционным учреждением. История не останавливается ни на секунду: вот какие-то бандиты обивают досками вход в корпус Интенсивной терапии (их можно... ммм... нейтрализовать, но рано или поздно двери все равно превратятся в огромный клоунский рот), а вот по громкоговорителям Джокер сообщает последние новости о ходе захвата острова... Даже когда Бэтмен возвращается на уже посещенные локации, в них все становится по-другому. Появляются новые враги, новые... объекты (у нас нет никаких сил портить удовольствие игрокам, вдаваясь в детали истории). Аркхэм меняется, и это элегантно обусловлено сюжетом игры.

ДЕТЕКТИВ ПЭЙН

Ты, наверное, устал уже от наших нескончаемых эпитетов «потрясающий» и «великолепный», поэтому пришло время объяснить, что делает игру такой уникальной. Batman: Arkham Asylum – вполне себе линейный представитель жанра action/adventure с несколькими потрясающими находками и невероятно высокими production values (непереводимое словосочетание, означающее, что каждый доллар, вложенный в бюджет игры, отработан на 100 процентов). Сценарий искрится остроумнейшими монологами Джокера, гениально озвученного Марком Хэмиллом (Mark Hamill) (исполнителем, если кто не знает, роли Люка Скайуокера в малоизвестной космосаге «Звездные войны»), да и все остальные актеры выкладываются по полной – мы особенно полюбили тонкий голос замечательной Харли Квинн (Harley Quinn). Графический движок Unreal Engine 3 был специально для игры синтезирован с целым набором современных технологий – достаточно сказать, что за отрисовку всех деревьев отвечает лицензированный алгоритм SpeedTree, который гарантирует отсутствие двух одинаковых растений в игре, а сам остров смоделирован так, чтобы перемещаться по нему свободно и без каких-либо «подзагрузок». Вообще, Arkham Asylum, кажется, первая игра со времен BioShock, в которой Unreal Engine смотрится уместно: темные влажные коридоры Аркхэма словно созданы для фирменного блеска технологии Epic Games, а программисты Rocksteady добавили картинке глубины с помощью технологии SSAO (Screen Space Ambient Occlusion), благодаря которой можно практически забыть про то, что Unreal не поддерживает динамические тени. Плащ Бэтмена ведет себя потрясающе реалистично по вине встроенной в UE3 физической технологии от покойной AGEIA (отдельным пунктом в ПК-версии включается ее более продвинутая версия, NVIDIA PhysX, о которой у нас имеется отдельная



Бэтаранги лучше всего использовать для уничтожения заводных челюстей – за них дают драгоценные очки опыта.

убер-врезка). Управление выверено ювелирно – причем это относится как к связке мышь/клавиатура, так и к геймпадам. Наконец, ПК-версия стабильно работает с полноэкранным сглаживанием в больших разрешениях, не испытывая проблем с количеством кадров в секунду, и при этом обладает значительно лучшими по сравнению с консолями текстурами. Технологически Batman: Arkham Asylum безупречна.

КАК ЭТО УСТРОЕНО

В перерывах между миссиями (когда на экране заданий мерцает что-то вроде «найти секретный вход в канализацию, чтобы попасть в логово Киллера Крока») очень сложно удержаться от соблазна остановиться в прохождении сюжета и начать исследовать Аркхэм – Rocksteady не стала делать дополнительных миссий, а напротив, решила обратиться к истокам видеоигр (мы имеем в виду Castlevania и ей подобные приключения), заполнив гигантский остров загадками, секретами и маленькими сюрпризами. Вскоре после начала сюжетной линии с Бэтменом свяжется Риддлер (Эдвард Нигма) и начнет загадывать свои загадки. Эти загадки – одна из самых оригинальных находок из всех, что есть в игре, разгадывать их одно удовольствие. Любой приличный человек после начала игры в Arkham Asylum очень быстро поймает себя на мысли, что занят не пресеканием коварных козней Джокера, а поиском спрятанных вопросительных знаков, тайных посланий Амадея Аркхэма и, разумеется, мучительным разгадыванием зашифрованных посланий Загадочника. Что нужно птице, когда идет дождь? Как ты отражаешь все свои успехи и падения? Во сколько начинается чаепитие в Стране чудес? На поиски ответа могут уйти часы, а разгадку нужно всего лишь найти и сфотографировать, зажав клавишу X. «Нет! Ты не мог разгадать ЭТУ загадку! Это невозможно!!! – волнуется в наушниках

Во время немногочисленных диалогов Бэтмен выступает в своем репертуаре. «Тебе помочь?» – «Нет, я работаю один».

ПЕРСОНАЖИ

Бэтмен (Batman)

Настоящее имя:
Брюс Уэйн

Его родители были убиты, когда Брюсу было восемь: грабители застрелили отца и мать прямо на глазах у мальчика. С тех пор Уэйн поклялся очистить Готэм от преступников. На протяжении 20 лет он усиленно тренировался физически и морально, изучая различные боевые искусства. Свою карьеру начал в ФБР, но скоро понял, что бороться с преступниками лучше всего с помощью их методов, тогда-то он и вспомнил о своей детской фобии – боязни летучих мышей. Бэтмен не обладает сверхчеловеческими способностями, поэтому сражается с помощью высокотехнологичного костюма, гаджетов и различных средств передвижения. Штаб Бэтмена – пещера под особняком Уэйнов, та самая пещера, полная летучих мышей, в которую он упал, еще будучи ребенком. Бэтмен неофициально сотрудничает с полицией Готэма, в частности, дружит с комиссаром Гордоном, который может вызывать Бэтмена с помощью установленного на крыше прожектора со знаком летучей мыши.

Джокер (Joker)

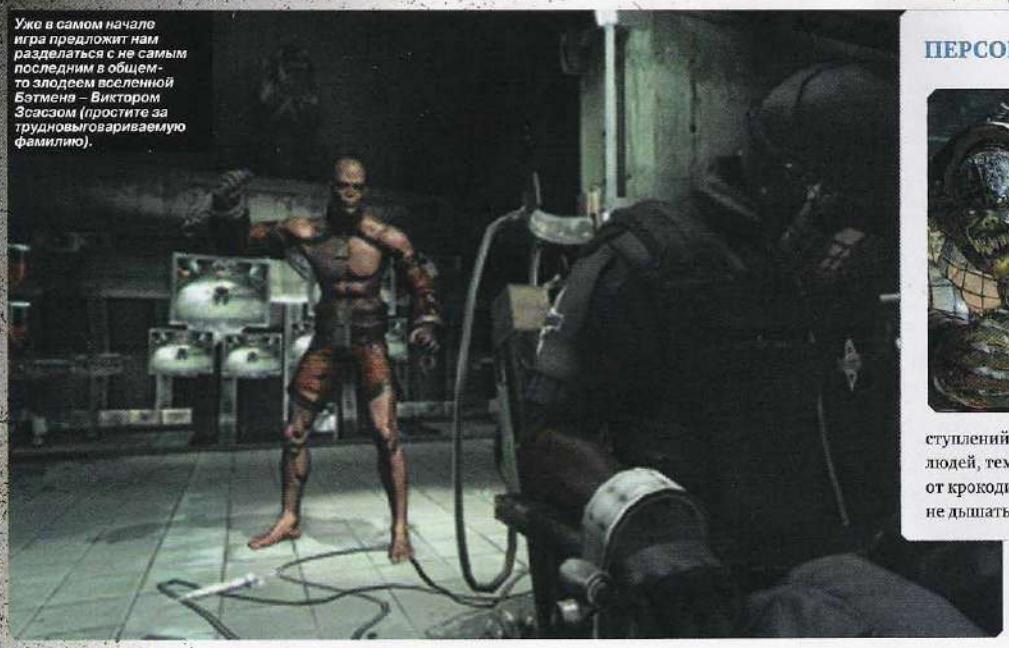
Настоящее имя:
Джозеф Керр

Безумный, но гениальный суперзлодей, признанный враг Бэтмена номер один. Существуют разные версии, почему Джокер носит клоунский грим: от яркого выражения характера его натуры до тяжелого химического ожога, который он якобы получил в молодости. Несмотря на кажущееся повсеместным безумие, Джокер обладает острым, практически гениальным умом и способен спланировать что угодно – от простой серии террористических актов до искусного заманивания Темного рыцаря в ловушку в Аркхэме. Не обладает экстраординарными способностями, однако неожиданно силен в ближнем бою и может похвастаться очень специфическим чувством юмора. Постоянно шутит, танцует и ведет себя как клоун.

Комиссар Гордон (Commissioner Gordon)

Настоящее имя:
Джеймс Уоррингтон Гордон

Комиссар полиции Джим Гордон посвятил всю свою жизнь борьбе с коррупцией в полицейском управлении и очищению Готэма от отбросов его разношерстного общества. Больше других озабочен ростом преступности в городе, поэтому и заключает с Бэтменом непростое соглашение о сотрудничестве. Обладает (почти) эксклюзивным правом пользования патентованным бетменовызывающим прожектором, обожает во время разговоров с человекомышью отворачиваться на долю секунды, чтобы затем обнаружить внезапное исчезновение костюмированного собеседника.



Уже в самом начале игра предложит нам разделаться с не самым последним в общем-то злодеем вселенной Бэтмена – Виктором Зсазом (простите за трудновыговариваемую фамилию).

ПЕРСОНАЖИ

Киллер Крок (Killer Croc)

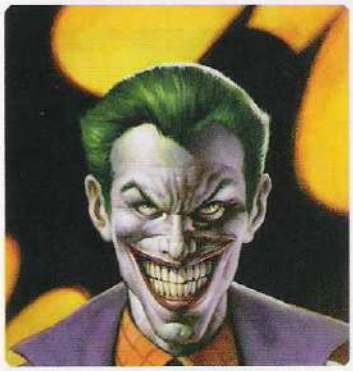
Настоящее имя: Уэйлон Джонс
Уэйлон родился с редкой мутацией: каким-то образом в его ДНК попали посторонние гены, сделавшие его похожим на человека-крокодила – толстая чешуя, зубастая пасть и огромное туловище отпугивали сверстников Джонса, и он рос в одиночестве. Работал сначала в цирке, а потом профессиональным рестлером, но быстро скатился на путь преступлений и криминала. Чем больше Крок ненавидит людей, тем меньше человеческого в нем остается, зато от крокодилов он унаследовал возможность очень долго не дышать под водой и крайне острый нюх.

ОСОБОЕ МНЕНИЕ

Александр Каныгин

Batman: Arkham Asylum смотрится на фоне других игр про супергероев как сидящий в тени раскидистого дерева бодхи гуру, который с легкой брезгливостью поглядывает на исходящего потом ученика, пытающегося вот уже третьи сутки разбить пустой головой каменную плиту. Насладившись зрелищем и покачивая головой, она поотечески кладет руку на плечо неудачника и говорит: «Нет-нет, вот как нужно». Далее происходит то, о чем новичок будет рассказывать всю свою жизнь: чудо наяву и очевидное-невероятное в одном флаконе. Игра работает в характерном стиле боксера-тяжеловеса: на тебе толпы гопников-клоунов, головоломки, целый остров, вся история героев и злодеев... Открылся? Ну так держи еще сцены расследований, галлюцинации, прыжки по головам, мутантов и видеовставки, которые можно издавать на отдельном диске. Прямой левой, хук справа – если устоял на ногах, Batman: Arkham Asylum расправляет плечи: «Ну вот теперь действительно начнем...»
Ах да, совсем забыл: если вдруг по каким-то нелепым причинам ты являешься поклонником Бэтмена или даже Джокера, не играй. Сшей плащ из простыни, выучи фокус с гангстером и карандашом – что угодно. Когда на экране появляются титры, становится ужасно грустно.

Сергей Думаков

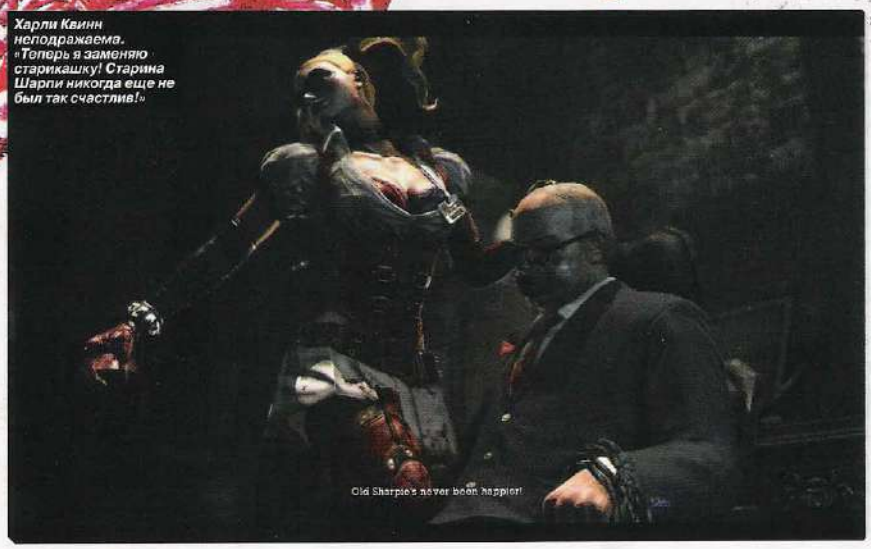


О'кей, док, я расскажу вам, почему так люблю эту вашу психушку. Моя фамилия Керр, запишите там у себя – вы же вечно все записываете, словно это чем-то может помочь... Здесь, в Аркхэме, ничего не помогает, разве вы еще не поняли? И я просто обожаю его за это! Вот вам первая причина, ха-ха-ха, почему у вас такое серьезное лицо, док, а? Да, здесь темно, а иной раз за переплетением труб и лабиринтом кладки невозможно разглядеть потолок. Планировку коридоров, очевидно, придумал один из ваших пациентов – не подскажете его имя? Наверняка же валялся в соседней комнате и скоблил ногти о рыхлую штукатурку. Только безумец – гениальный безумец, разумеется, иных безумцев не бывает – мог придумать всю эту пугающую вереницу залов, комнат, надземных и подземных переходов... И вы еще спрашиваете, почему я люблю Аркхэм! Да я могу оказаться за любым поворотом – и буду чувствовать себя как дома, если, конечно, мы чисто гипотетически представим меня без этих вульгарных ремней (верхний, кстати, передавил мне локоть, так и запишите). Это мой дом. Это мое царство, и оно живет по моим законам. Вы можете держать меня здесь связанным, как зверя, но никак не можете перестать трусить – я вижу испуг в ваших глазах, док, почему бы вам не развязать меня, чтобы я мог показать, в каком именно? Потому что вы, как и все здесь, считающие, что способны держать все... под контролем (так вы это называете?) вы понимаете, что в сердце сумасшествия спокойно себя может чувствовать только сумасшедший. Да, меня зовут Джозеф Керр, я вам уже говорил?

Нигма, но тут же поспешно спохватывается: – Хотя чего это я... Даже ребенок мог бы справиться...» Мы улыбаемся и продолжаем поиски.

ВЕЧНЫЕ ЦЕННОСТИ

Не все секретные проходы доступны сразу – в некоторые области острова можно попасть только с помощью специального оборудования, а для пополнения набора гаджетов придется выполнять сюжетные миссии. Например, Бэтмен не сможет пользоваться Криптографическим декодером (Cryptographic Sequencer) до тех пор, пока не освободит Квинси Шарпа и тот не отдаст ему свою ключ-карту с частичным кодом доступа. Декодер нужен, чтобы отключать силовые поля, которыми щедро закрыты многие укромные места Аркхэма. Или другой пример – вентиляционная решетка находится слишком высоко и в нее невозможно забраться до появления в арсенале Ультра Бэт-когтя (Ultra Batclaw) – оружия, стреляющего тремя тросами с острыми стальными клешнями на конце. С увеличением арсенала расширяются и возможные приемы в бою с приспешниками Джокера. Сама боевая система, которую разработчики просят называть free flow combat system, меньше всего похожа на то, что мы видели раньше, но вместе с этим удивительно удобна в освоении. Бой ведется по нажатии двух кнопок мыши – левая отвечает за удар, правая – за контрудар. Нажимая клавиши в такт и не забывая парировать удары противника (у собирающегося нанести удар заключенного вокруг головы появляются признаки усиленной умственной деятельности), можно добиться потрясающих результатов – Бэтмен будет взмывать в воздух, бить с разворота в прыжке с разбега, делать какие-то невероятные сальто, а последний поверженный противник медленно осядет на землю в эффектном рапиде. Экран в это время заполняется надписями CRITICAL STRIKE, MASSIVE X24 COMBO, на лице – глупое выражение счастья. Но не стоит полагать, что драки в игре так же



Харли Квинн неподражаема. «Теперь я заменяю старикашку! Старина Шарпи никогда еще не был так счастлив!»

ДА! ДА! ПИШИТЕ ПИСЬМА НА МЕРТВЫХ ЯЗЫКАХ ЛЮДЯМ, КОТОРЫХ ВЫ НИКОГДА ЗНАЛИ! СЖИГАЙТЕ ВАШИ КРЕДИТКИ И НОСИТЕ ОБУВЬ НА ВЫСОКИХ КАБЛУКАХ! ДВЕРИ АРКХЭМА ОТКРЫТЫ ВСЕГДА! НАПОЛНИТЕ ПРИГОРОДЫ УБИЙСТВАМИ И НАСИЛИЕМ! ПРОРОЧЬТЕ БЕЗУМИЕ! ПУСТЬ БУДЕТ ЭКСТАЗИ, ЭКСТАЗИ НА УЛИЦАХ! СМЕЙТЕСЬ, И МИР БУДЕТ СМЕЯТЬСЯ ВМЕСТЕ С ВАМИ!

ДЖОКЕР

просты, как и приятны – даже несмотря на визуальное индицирование намерений противника, контрудар очень легко прозевать, а это, в свою очередь, означает конец комбинации и отнятие здоровья (чем выше комбомножитель, тем больнее бьет Бэтмен и тем быстрее открываются новые приемы вроде броска противника через себя). К тому же не все противники дерутся голыми руками – очень скоро в их распоряжении появятся трубы, куски арматуры и даже кинжалы с электрическими дубинками (с такими ребятами нужно быть крайне осторожным, их удары невозможно блокировать, поэтому придется оглушать их клавишей E и проводить серию ударов, не отвлекаясь на менее развитых их собратьев). Отдельное веселье начинается, когда вместе с рядовыми бандитами (которых может быть несколько десятков одновременно) в бой вступают монстры, накачанные препаратом «Титан», – безумные чудовища с повадками быка и гориллы, которые могут доставить человекомыши немало проблем. Призвать их к порядку способен только метко и в нужный момент пущенный бэтаранг – в тот короткий момент, когда чудовища «заряжаются», их можно временно ослепить, после чего нанести быструю серию ударов. Но есть у «титановых» бойцов и одна приятная особенность – на оглушенную тварь можно залезть и управлять ей несколько секунд, размазывая по стенам несчастных бандитов.

БЭТМЕН В ЗАЗЕРКАЛЬЕ

Несколько иначе дела обстоят с заключенными, дорвавшимися до арсеналов оружия: эти парни обычно патрулируют большие комнаты группами по пять-шесть человек и представляют серьезную угрозу для жизни, если не прятаться в темноте. Здесь Бэтмен волен показать свою истинную сущность – ужаса, затаившегося во тьме. Стелс в Arkham Asylum начинается с нажатия X и включения фирменного Detective Mode, особого режима бэтменовского визора, – вооруженные враги сразу же подсвечиваются красным, а где-то под высоким потолками Аркхэма обнаруживаются страшно удобные статуи горгулий, за которыми так классно прятаться, пока противники нервно сбегаются к одному из поверженных товарищей, а Джокер подбадривает их штуками: «Осторожно! Он сзади!!!» Чувствуешь себя настоящим охотником на охотников. Здесь также пригодятся фирменные уэйновские гаджеты: можно взорвать стену и обрушить ее на незадачливых преступников, а можно воспользоваться дистанционно управляемым бэтарангом или провести любимый прием Бэтмена под звучным названием Inverted Takedown (человекомышь хватает проходящего внизу бандита за плечи, утаскивает его во тьму и возвращает уже оглушенным и подвешенным вверх ногами). Правда, надо понимать одну маленькую деталь – Бэтмен никогда не убивает своих врагов.

ДЖЕНТЛЬМЕНСКИЙ НАБОР

Разумеется, простые радости жизни вроде новых комбинаций ударов, возможности пускать три бэтаранга за раз или управ-

ПЕРСОНАЖИ

Харли Квинн (Harley Quinn)

Настоящее имя:
Харлин Квинзел

Доктор Харлин Квинзел работала врачом в психиатрической лечебнице Аркхэм, пока ей не поручили вылечить Джокера – опасного преступника, притом явно психически нездорового. Но вместо этого Харли стала одержима своим пациентом, влюбившись в него и унаследовав толику джокеровского безумия. Организовав бойфренду побег, Квинзел взяла себе имя Харли Квин (по-английски Harlequin – Арлекин) и стала спутницей Джокера и его ближайшей сообщницей. Помимо приобретенной страсти к разрушению Харли во всем ждет одобрения «Мистера Джея» – по большому счету она остается одной из его жертв, крайне одержимой и опасной.

Риддлер (Riddler)

Настоящее имя:
Эдвард Нигма

На одном из уроков учитель устроил для Эдварда и его одноклассников конкурс: разгадать сложную загадку за минимальное количество времени. После того как Нигма победил и рассказал об этом своему отцу, родитель не поверил в его исключительный талант и больно наказал Эдварда за обман учителей и одноклассников (по одной из версий вполне заслуженно). С тех пор Эдвард Нигма (англ. Enigma – «загадка») стал буквально одержим загадками и поклялся показать всем, на что способен. Взяв логичный псевдоним «Риддлер» («Загадочник»), он сам стал сочинять загадки, совершая грандиозные преступления с одной-единственной целью – оставить на месте событий конверт или чемодан с хитроумным заданием, выполнение которого, несомненно, сможет привести к нему, но под силу только гениальному детективу. Риддлер не преступник в полном смысле этого слова – он помимо очевидной (и иногда даже оправданной) мании величия страдает навязчивой идеей превратить всю жизнь в набор загадок. Эдвард никогда не убьет человека собственными руками: он скорее бросит его в хитроумную ловушку, из которой всегда есть шанс выбраться, решив сложную – правильно! – загадку. В игре Batman: Arkham Asylum Риддлер взламывает секретный канал связи Бэтмена и загадывает ему фирменные пазлы, пытаясь выяснить, достоин ли Темный рыцарь звания величайшего детектива в мире.

После каждой смерти Бэтмена появляется счастливый Джокер и восклицает что-то вроде: «Какая прелесть! Маленькая летучая мышка спит! (Кто-нибудь, прикончите его!)»

пить им на расстоянии – все это не дается бесплатно. За каждое успешное действие в игре (от разгадки загадки до зачистки комнаты и победы над боссом) начисляются очки опыта, которые тратятся на апгрейды гаджетов или костюма – еще такие очки можно получить за выполнение различных достижений. Сломать 30 заводных челюстей на уровне? Найти одну из десятков разбросанных по Аркхэму записей интервью с пациентами? Вариантов, как всегда, масса. Игра адекватно реагирует на расширение наших возможностей, добавляя в классическое уравнение новую переменную. Слишком легко драться с местными гопниками? Получите парней с кинжалами в красных поремных робах, удары которых нельзя блокировать. Надоело прятаться на горгульях? Рано или поздно Джокер поймет, в чем трюк Бэтмена, и велит своим парням заминировать все статуи под потолком. Конечно, это сулит некоторые проблемы с балансом. Дело в том, что Arkham Asylum – игра победившей консольной эволюции, которая не умеет, просто физически не может быть слишком сложной. Иногда даже доходит до легкого абсурда – схватки с вооруженными джокеровскими гопниками однажды потребуют больших усилий, чем сражение с роскошной женщиной, которая просит называть себя Ядовитый плющ.

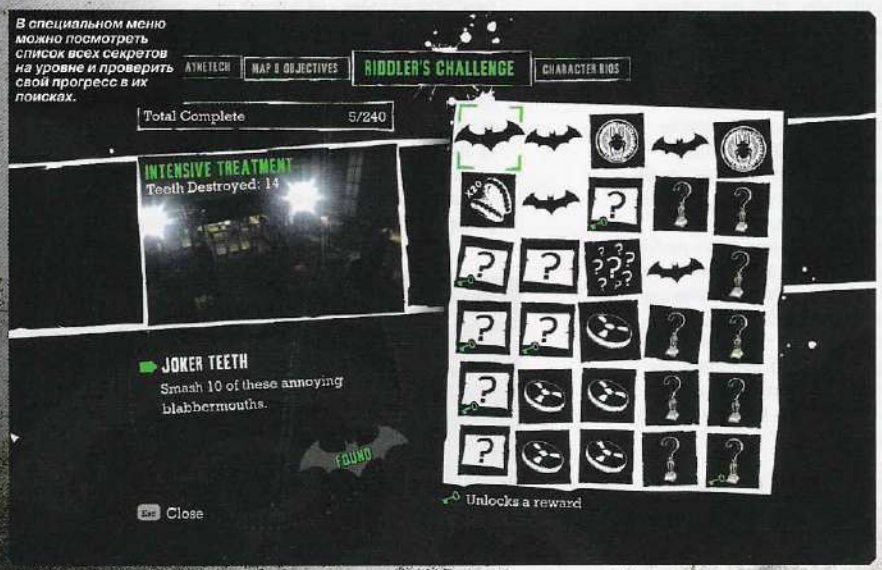
ПРАВИЛА КЛУБА

Обнаружив такое странное несоответствие, я решил еще немного прошерстить игру на предмет подобных недоработок. Возьмем поведение AI: джокеровские парни вполне адекватно патрулируют территорию, корректно замечают Бэтмена, но стоит спрыгнуть на землю прямо у них за спиной – и ты останешься незамеченным. Боссы ведут себя по строго заданной схеме, но это скорее дань игровой традиции, чем недостатки искусственного интеллекта (здесь классические сражения, в которых нужно искать уязвимые места злодеев). Но главный недостаток Batman: Arkham Asylum заключается, безусловно, в том, что она рано или поздно закончится. Слишком быстро, преступно быстро для игры с таким огромным миром и таким невероятным потенциалом.

Мы могли бы рассказать тебе о том, как искали противоядие в подземных канализациях, прячась от Киллера Крока, как путешествовали по своим самым кровавым кошмарам, пытаясь выследить дирижера страха Джонатана Крэйна. Мы могли бы сказать, что у игры нет концовки, и это было бы отчасти правдой, потому что после окончания сюжета можно продолжить искать секреты и разгадывать загадки, но слишком долго ждать продолжения или хотя бы мизерного кусочка скачиваемого контента, а журнал уже и так трещит по швам. Лучшая в мире игра по комиксам? От никому не известной студии Rocksteady? Да, нам и самим с трудом верится. ■

Мистер Джей вам еще покажет! Харли К.

Начальник Аркхэма Квинси Шарп баллотируется в мэры Готэма, и меньше всего ему нужны неприятности.



ПЕРСОНАЖИ

Бэйн (Bane)

Настоящее имя:
Неизвестно

Бэйн должен был с рождения отбывать в тюрьме приговор своего отца – там он и рос, постоянно занимаясь самосовершенствованием. Бэйн читал все книги, которые находил, и проводил часы изнурительных тренировок в тюремном тренажерном зале. Выйдя из тюрьмы, он нашел себе учителей и получил классическое образование (вообще, Бэйна очень часто изображают туповатым криминальным авторитетом, но это не так). Принимал участие в испытаниях опасного стероида Веном и единственный смог выжить благодаря фантастической концентрации – с тех пор Веном закачивается в его тело, делая Бэйна в сотни раз сильнее. Лучший друг Бэйна – трогательный плюшевый мишка, которого он называет Остио.

Ядовитый плющ (Poison Ivy)

Настоящее имя:
Памела Лилиан Айли

Ученая-ботаник Памела Айли обрела свои способности в результате неудачного эксперимента, превратившего ее в смесь человека и растения. С тех пор Айли, более известная как Ядовитый Плющ, стала просто одержима проблемами экологии – настолько, что решила, что без людей в мире будет гораздо лучше (логично: они ведь только и делают, что убивают земную флору!). С тех пор Айли стала замешана во многих преступлениях с использованием биологического оружия. По ее венам течет опасный растительный яд, дающей ей способность убивать прикосновением. Использует феромоны, чтобы соблазнять мужчин и использовать их своих целях – только Бэтмен способен противостоять ее чарам.

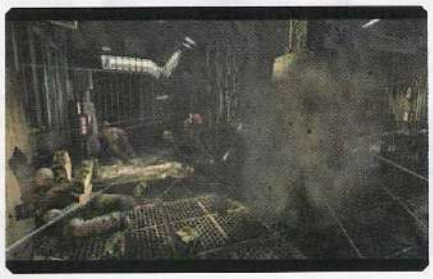
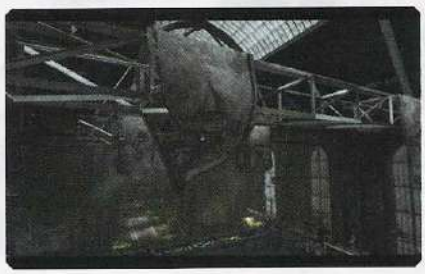
Пугало (Scarecrow)

Настоящее имя:
Джонатан Крейн

Из-за необычного телосложения Джонатана дразнили в детстве «Пугалом» и обижали, поэтому он посвятил жизнь борьбе с собственными фобиями. Выучившись не только на психолога, но и на превосходного химика, Крэйн создал уникальный газ, внушающий людям неотвратимый страх и заставляющий их вспоминать все неприятные моменты в своей жизни. Со временем Пугало создал и другие химикаты, связанные с возбуждением страха, – их действию не может противиться даже Бэтмен. Для дополнения образа Крэйн предпочитает наряжаться в устрашающий костюм огородного пугала и, даже лишенный газа и своих специальных приборов, по-прежнему способен вызывать у людей панический страх.

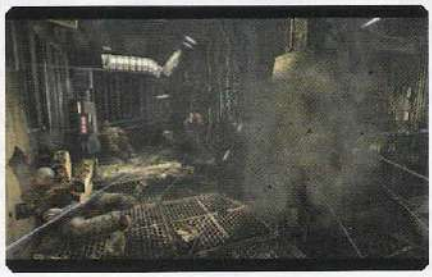
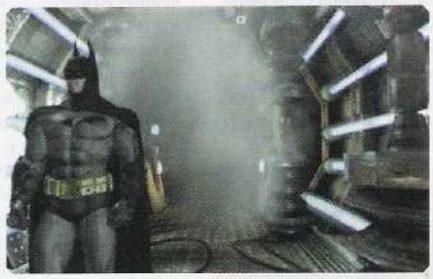
ПОПУЛЯРНАЯ МЕХАНИКА

Arkham Asylum – вторая игра, задержавшаяся к выходу на ПК из-за внедрения патентованной технологии NVIDIA PhysX (на самом деле в подобных задержках всегда виноваты куда более прозаические причины, в первую очередь уровень пиратства на ПК, но не будем о грустном). По аналогии с Mirror's Edge левел-дизайнеры не смогли придумать ничего лучше, чем понатыкать по Аркхэму реалистичных тряпок – чаще всего под потолок помещения просто подвешивается множество флагов, которые медитативно колышутся на ветру и с удовольствием снижают производительность твоей видеокарты на 30–40 процентов (на нашей топовой GeForce игра с включенной физикой шла в некоторых местах чуть ли не в два раза медленнее!). Мы приготовили полную ревизию технологии, решать, стоят ли новые эффекты сильнейшего удара по производительности, тебе. Но считаем своим долгом отметить, что отключение физических эффектов атмосферу игры ничуть не портит (а возросший FPS, наоборот, позволяет играть комфортнее).

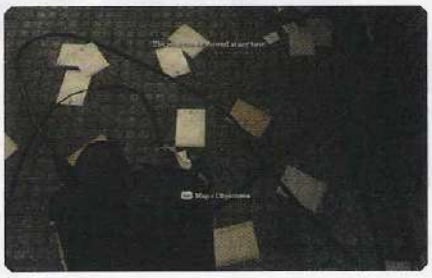
РЕАЛИСТИЧНОЕ ПОВЕДЕНИЕ ТКАНЕЙ

По всему Аркхэму к месту и не очень появляются всевозможные тряпки с фирменным логотипом психбольницы – выглядят они достаточно реалистично и реагируют, если бросить в них, к примеру, бэтаранг.

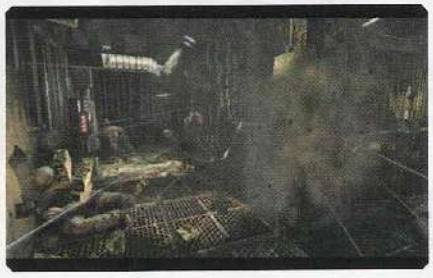



ОБЪЕМНЫЙ ДЫМ И ПАР

Пар есть в игре по умолчанию (система отопления Аркхэма очень старая, и трубы то и дело покрываются небольшими пробоинами), правда, при включении PhysX он становится объемным и даже реагирует, когда через него проходит Бэтмен, уступая супергерою дорогу.



Разбросанные по Аркхэму бумаги, документы, засохшие листья во дворе лечебницы
Листья и листы бумаги играют исключительно декоративную функцию: например, красиво взлетают при схватках с бандитами или просто разлетаются у тебя под ногами. С выключением PhysX они никуда, разумеется, не денутся – просто потеряют свои физические свойства.



БОЛЬШЕ ЧАСТИЦ И ОСКОЛКОВ ПРИ ВЗРЫВАХ

С включенным PhysX взрывы в игре выглядят особенно эффектно – но, к сожалению, только заготовленные гейм-дизайнерами. Обыденный подрыв хрупких стен с включенной технологией выглядит точно так же.

КТО ВЫ, МИСТЕР НИГМА?

Мы разгадали все загадки Риддлера (всего их 51) и спешим поделиться решениями – если ты застрял или не знаешь, что делать, этот подробный путеводитель обязательно поможет.

Загадки разгадывал Петр Сальников

ВОСТОЧНЫЙ АРКХЭМ ЗАГАДКА #1

«The legacy of this island has been well and truly buried» («Наследие этого острова было надежно похоронено»)
Иди на кладбище и ищи там раскопанную могилу. Это будет несложно: нужное место хорошо освещено, надгробие выполнено в форме заметной буквы А – в честь основателя лечебницы Амадея Аркхэма (Amadeus Arkham). Для решения загадки нужно приблизить изображение и просканировать памятник.

ВОСТОЧНЫЙ АРКХЭМ ЗАГАДКА #2

«Gotham's greatest family towers over the city» («Величайшая семья Готэма высится над городом»)
Тут все довольно просто. Нужно найти на линии горизонта Башню Уэйна (Wayne Tower) и просканировать огромную W.

ВОСТОЧНЫЙ АРКХЭМ – ЗАГАДКА #3

ЧТО ПОНАДОБИТСЯ:
Detective Mode

«My challenges appear to those with the correct position in life» («Мои испытания под силу только людям с правильной позицией в жизни»)
Залезай на крышу самой высокой башни Особняка Аркхэма (Arkham Mansion) и повернись к югу. Точка – на полу, прямо под ногами Бэтмена, а остальная часть вопросительного знака – на крыше того здания, что пониже. Необходимо выровнять эти два сегмента и просканировать их.

ЗАПАДНЫЙ АРКХЭМ – ЗАГАДКА #1

ЧТО ПОНАДОБИТСЯ:
Ultra Batclaw

«Does Scarecrow's gas break down barriers as it drives you insane?» («Правда ли, что газ Пугала взрывает барьеры, когда он сводит тебя с ума?»)
Над проходом в Восточный Аркхэм – две бетонные балки. Зацепись за одну из них и включи Detective Mode – это позволит найти хрупкий фрагмент в скале слева. Позади него ты найдешь канистры с газом, их необходимо просканировать. Характерные «светильники Джека» (головы-тыквы) говорят о том, что это вещи Пугала (Scarecrow).

ЗАПАДНЫЙ АРКХЭМ – ЗАГАДКА #2

ЧТО ПОНАДОБИТСЯ:
Cryptographic Sequencer с Range Booster Upgrade

«Zsasz is counting on you finding his work» («Зсаса рассчитывает на то, что ты найдешь работу его рук»)
Вверх по лестнице слева от главного тюремного входа, затем на балкон; перед Бэтменом – электризованные ворота. Для того чтобы взломать систему защиты издалека, понадобится усовершенствованный Cryptographic Sequencer, как только удастся проникнуть внутрь, просканируй столик и трупы охранников.

ЗАПАДНЫЙ АРКХЭМ ЗАГАДКА #3

ЧТО ПОНАДОБИТСЯ:
Detective Mode

«Do you see what I can see? No? Then maybe I am in a stronger position» («Видишь ли ты то, что вижу я? Нет? Тогда, возможно, я просто в лучшей позиции»)
И снова необходимо найти и восстановить потерянные части вопросительного знака. Верхний сегмент – на полу напротив главного тюремного входа, а точка – на перилах балкона, расположенного прямо над этим местом. Забирайся туда и, как только удастся совместить обе части, сканируй знак.

СЕВЕРНЫЙ АРКХЭМ ЗАГАДКА #1

«Tweedledum and Tweedledee SAW it, can you SEE it?» («Твидлдум и Твидлди ВИДЕЛИ это, можешь ли ты ВИДЕТЬ это?»)
Иди в сторону севера до тех пор, пока не упрешься лбом в главные ворота лечебницы. Справа ты увидишь детские качели, которые для решения загадки необходимо просканировать.

СЕВЕРНЫЙ АРКХЭМ ЗАГАДКА #2

ЧТО ПОНАДОБИТСЯ:
Cryptographic Sequencer

«Let's face it, there are two Dents on the wall» («Давайте смиримся с этим – на этой стене два Дента»)
Используй Sequencer, чтобы взорвать заряд на первом этаже в здании охраны. После взрыва заходи внутрь, теперь нужно просканировать плакаты с надписью Vote Dent на стене и столе.

СЕВЕРНЫЙ АРКХЭМ ЗАГАДКА #3

ЧТО ПОНАДОБИТСЯ:
Detective Mode

«Now I see it, now you don't!» («Теперь я вижу это, а ты нет!»)
Встань под аркой напротив ветхого здания и посмотри вверх. Вопросительный знак видно сразу.

ОСОБНЯК АРКХЭМА ЗАГАДКА #1 (Зал)

«Who is the main man in the main hall?» («Кто главный человек в главном зале?»)
На восточной стороне этой комнаты – короткий проход, ведущий в южный коридор (South Corridor). Слева на стене висит портрет комиссара Гордона (Commissioner Gordon), его надо просканировать.

ОСОБНЯК АРКХЭМА ЗАГАДКА #2 (Северный коридор)

«Did Amadeus go mad, or was he just dizzy?» («Амадей сошел с ума или у него просто кружилась голова?»)
По пути к кабинету доктора Янг (Dr. Young's office) во время поисков ее заметок нужно зайти в камеру, исписанную спиралями текста. Просканируй эти надписи.

ОСОБНЯК АРКХЭМА ЗАГАДКА #3 (Кабинет доктора Янг)

«It'll be a cold day in Hell when this Ghul rises again» («В аду станет холодно, когда Гуль восстанет снова»)
Во время поиска способа проникнуть в кабинет доктора Янг (Dr. Young's office) ты будешь проходить мимо ячеек для трупов. Одна из них открыта, и, судя по бирке на ноге, внутри тело Ра аль-Гуля (Ra's al Ghul), просканируй надпись.

ОСОБНЯК АРКХЭМА ЗАГАДКА #4 (Кабинет доктора Янг)

«How do you mask your feelings without losing control?» («Как ты скрываешь свои чувства без потери контроля над собой?»)
В кабинете на стене висит маска, она принадлежит злодею Black Mask, просканируй ее.

ОСОБНЯК АРКХЭМА ЗАГАДКА #5 (Южный коридор)

«What does a bird need in the rain?» («Что нужно птице, когда идет дождь?»)
В этом коридоре несколько витрин. В одной из них знаменитые зонтики Пингвина (Penguin), просканируй их.

ОСОБНЯК АРКХЭМА – ЗАГАДКА #6 (Коридор в восточном крыле)

«A game of Cat and mouse can be painful» («Игра Кошки и мышки может быть болезненной»)
Проходя через этот коридор, поищи витрину, спрятанную в тенях. Сложенные в ней вещи Женщины-кошки (Catwoman) (маску и перчатки с когтями) нужно просканировать.

ОСОБНЯК АРКХЭМА ЗАГАДКА #7 (Кабинет начальника тюрьмы)

«Isn't the Warden too old for a puppet show?» («Не слишком ли стар Старший надзиратель для того, чтобы играть с куклами?»)
Поищи витрину на южной стороне кабинета начальника тюрьмы (Warden's office). Если смотреть на камин, она будет по правую руку от Бэтмена. Необходимо просканировать куклу Scarface, сидящую внутри.

ОСОБНЯК АРКХЭМА ЗАГАДКА #8 (Архив Аркхэма)

ЧТО ПОНАДОБИТСЯ:
Cryptographic Sequencer, Line Launcher

«Our records show that a Strange transfer request was made in this room» («Наши записи показывают, что странный запрос был сделан из этой комнаты»)
Иди в сторону южной двери Архива (Records Room) и используй Sequencer, чтобы открыть электризованные ворота. Заодно придется разобраться с электризованным полом, так что единственно верное решение – воспользоваться фирменным гарпуном и пересечь помещение по воздуху. Папки профессора Хьюго Стрейнджа (Professor Hugo Strange) будут по правую руку от тебя.

ОСОБНЯК АРКХЭМА ЗАГАДКА #9 (Южный коридор)

ЧТО ПОНАДОБИТСЯ:
Detective Mode

«This fiendish puzzle literally appears out of thin air» («Эта жестокая загадка буквально появляется из воздуха»)
В очередной раз нужно найти вопросительный знак. Его верхнюю половину ты обнаружишь на западной стене этого коридора, над одной из витрин. Разворачивайся и взлетай к вентиляторам, чтобы обнаружить точку.

БОТАНИЧЕСКИЕ САДЫ – ЗАГАДКА #1 (Вход в теплицу)

«Is the number up for these guards?» («Этим охранникам уже не суждено победить в интеллектуальном телешоу?»)
Сразу на входе в Ботанический сад, слева, стоит скамейка, на ней – два мертвых охранника с книгами в руках. Чтобы решить загадку, всю эту ситуацию нужно просканировать.

БОТАНИЧЕСКИЕ САДЫ – ЗАГАДКА #2 (Коридор со статуями)

«Remember the Waynes? How could anyone forget?» («Помните Уэйнов? Как можно их забыть?»)
По пути к трансформаторной (Generator Room) ты обязательно пройдешь через коридор, по бокам которого стоят статуи. В центре этого коридора скамейка, украшенная табличкой со словами благодарности родителям Брюса. Просканируй ее.

БОТАНИЧЕСКИЕ САДЫ – ЗАГАДКА #3 (Теплица)

«What time is tea time in Wonderland?» («В котором часу чаепитие в Стране чудес?»)
Теплица – трехуровневое здание с большим фонтаном в центре. На втором уровне за спиной статуи можно обнаружить прикрытый несколькими ветками чайный набор Безумного шляпника (Mad Hatter).

БОТАНИЧЕСКИЕ САДЫ – ЗАГАДКА #4 (Вентиляция)

«The Ratcatcher needed more than just his charm to lead his army» («Крысолову понадобился не только его талант, чтобы вести свою армию»)
Решение этой загадки спрятано в вентиляционных шахтах, расположенных между затопленным коридором (Flooded Corridor) и заброшенным залом (Abandoned Chamber). Во время движения почаще смотри вниз, чтобы не пропустить пару перчаток, противогаз и книгу – эти вещи принадлежат Крысолову (Ratcatcher).

БОТАНИЧЕСКИЕ САДЫ – ЗАГАДКА #5 (Затопленный коридор)

«Looks like all the king's horses trampled all the king's men» («Похоже, что вся королевская конница растоптала всю королевскую рать»)
После возвращения в затопленный коридор (Flooded Corridor) спасенный служащий попросит найти еще нескольких уборщиков в вольере. Прежде чем браться за это задание, пройди по южному холлу и зайди за угол. Там на скамейке валяются сломанные игрушечные солдатики. Их нужно просканировать, чтобы решить загадку, а заодно и получить кое-какую информацию о злодее Шалтае-Болтае (Humpty-Dumpty).

БОТАНИЧЕСКИЕ САДЫ – ЗАГАДКА #6 (Затопленный коридор)

«Is this a tribute to what a mad dog left behind?» («Это знак того, что безумная собака оставила после себя?»)
Направляясь в сторону вольера (Aviary), ты будешь проходить через маленькую квадратную комнату с безголовой статуей, держащей цветы. Золотая табличка на ней была изуродована надписью Mad Dog, просканируй ее.

БОТАНИЧЕСКИЕ САДЫ – ЗАГАДКА #7 (Вольер)

«There's no closet in the Gardens, so someone is using the roof instead» («В этих Садах нет шкафов, поэтому кто-то пользуется вместо них крышей»)
Встань лицом к потайной двери, ведущей к заводу (Titan Production Facility) – она на западной стороне вольера (Aviary), – и повернись налево. Посмотри наверх: видишь тело, затянутое паутиной? На самом деле это жертва Мотылька (Killer Moth) в коконе, ее-то и нужно просканировать.

БОТАНИЧЕСКИЕ САДЫ – ЗАГАДКА #8 (Заброшенный зал)

ЧТО ПОНАДОБИТСЯ:
Detective Mode

«This challenge can only be seen by those with a different view of life» («Это испытание могут увидеть только люди с особым взглядом на жизнь»)
Перед тем как покинуть это помещение через стальную дверь, повернись налево, ты сможешь спрыгнуть на платформу, расположенную чуть ниже. Беги прямо по ней до края стены, по которому можно добраться до водопада. Забирайся наверх, разворачивайся и снова прыгай. Теперь иди направо до тех пор, пока не увидишь металлический мостик – обруби веревки, удерживающие его. Иди по мостику до середины, поворачивай налево и цепляйся за край стены. Карабкаться по нему надо до тех пор, пока не будет возможности забраться наверх. Как только ты сделаешь это, направляйся к северному концу платформы, отсюда вопросительный знак видно очень хорошо.

ПЕЩЕРЫ – ЗАГАДКА #1 (Главный канализационный отсек)

ЧТО ПОНАДОБИТСЯ:
Detective Mode

«A puzzle has many sides, but only some are visible» («У загадки есть много сторон, но только некоторые из них видны»)
После того как ты достигнешь верхней платформы, пробежавшись по второй обрушившейся колонне, увидишь выступ – хватайся за него. Теперь нужно обогнуть колонну с правой стороны, затем – вскарабкаться наверх и посмотреть на кирпичную стену напротив. Очередной вопросительный знак найден.

МЕДИЦИНСКОЕ ОТДЕЛЕНИЕ – ЗАГАДКА #1 (Изолятор)

«TICK! TOCK! News flash! Someone is not getting out of here alive» («ТИК! ТАК! Выпуск новостей! Кто-то не выберется отсюда живым»)
Спрыгивай на нижний этаж этого помещения и ищи развороченную клетку, внутри которой кости и цепи. Просканируй останки, чтобы решить загадку.

МЕДИЦИНСКОЕ ОТДЕЛЕНИЕ – ЗАГАДКА #2 (Диагностика)

«Was this fire fly too hot off the press?» («Был ли этот светлячок слишком горяч для прессы?»)
Решение этой загадки находится в комнате, где тебе нужно было уничтожить три контрольные панели, чтобы спасти Аарона Кэша (Aaron Cash) от яда Джокера (Joker). Видишь маленькую комнатку внизу (скорее всего, именно туда полетел бандюган с крыши)? Заходи внутрь и просмотри вырезки из газет, прикрепленные к стенам. Все они посвящены – опаньки! – злодею Светлячку (Firefly).

МЕДИЦИНСКОЕ ОТДЕЛЕНИЕ – ЗАГАДКА #3 (Хирургия)

«Shhhhsshh! Rumors persist that Tommy Elliot operates in Arkham. Can it be true?» («Тс-с-с! Слухи сообщают, что Томми Элиот орудует в Аркхэме. Правда ли это?»)
Освободи доктора Чена (Dr. Chen), разверни и зацепись за балкон. Белую доску справа нужно просканировать для того, чтобы получить информацию о злодее по имени Хаш (Hush).

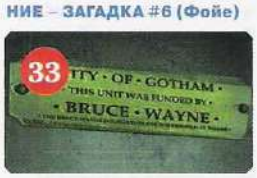
МЕДИЦИНСКОЕ ОТДЕЛЕНИЕ – ЗАГАДКА #4 (Морг)

«What silent killer of the oceans can be found in a tiny jar?» («Какой тихий убийца океанов может быть найден в маленькой баночке?»)
После того как разделаешься с Пугалом (Scarecrow), рядом с одним из столов поищи стеклянный сосуд. Внутри него нос и уши еще одного злодея – Большой Белой Акулы (Great White Shark). Просканируй сосуд, чтобы решить загадку.

МЕДИЦИНСКОЕ ОТДЕЛЕНИЕ – ЗАГАДКА #5 (Экспериментальная)

«Is this bear the Bane of his life?» («Этот медведь – бич его жизни?»)
Решение этой загадки – в зоне, где нужно спасти Гордона (Gordon) от Харли (Harley), при этом оставшись незаметным для охранников. Попав сюда впервые, ты окажешься в комнате с окном, откуда хорошо видно все происходящее. Выдастся шанс убить двух зайцев сразу: на столе лежит и ключ к разгадке, и карта Риддлера (Riddler).

МЕДИЦИНСКОЕ ОТДЕЛЕНИЕ – ЗАГАДКА #6 (Фойе)



«Is the generosity of our benefactors on the Wayne?» («Нужно ли благодарить Уэйнов за щедрость наших покровителей?»)
Решить эту загадку предстоит в самой первой комнате медицинского отделения, но попасть туда нельзя до тех пор, пока уровень не завершен. Когда Харли перестанет наблюдать за фойе, вернись сюда и просканируй золотую табличку на стене.

МЕДИЦИНСКОЕ ОТДЕЛЕНИЕ – ЗАГАДКА #7 (Безопасный доступ)

ЧТО ПОНАДОБИТСЯ:
Batclaw

«Are you going to take your hat off to Harley, Bats?» («Ты не собираешься снять перед Харли шляпу, Бэт?»)
Ты наверняка обратил внимание на кабинет Харли и на шапку шута внутри, когда проходил по медицинскому отделению впервые. Тогда у тебя не было фирменного Batclaw, поэтому попасть в помещение было нереально. Сейчас это сделать можно, так что вперед!

МЕДИЦИНСКОЕ ОТДЕЛЕНИЕ – ЗАГАДКА #8 (Изолятор)

ЧТО ПОНАДОБИТСЯ:
Explosive Gel, Detective Mode

«A question can only be answered from a new perspective. Don't you agree?» («Ответ на этот вопрос можно получить только с новой перспективы. Разве ты не согласен?»)
Направляйся к западной части среднего уровня и взорви панель на полу. Посмотрев на север сквозь только что проделанную дыру, ты увидишь вопросительный знак.

ТЮРЬМА – ЗАГАДКА #1 (Доступ к камерам)

«How do you reflect on your successes and failures, Batman?» («Как на тебе отражаются твои успехи и поражения, Бэтмен?»)
К западу от проходной находятся туалеты. Иди в женский и просканируй отражение Бэтмена в грязном зеркале.

ТЮРЬМА – ЗАГАДКА #2 (Главный блок)

«Two people, one voice, no gun?» («Два человека, один голос, нет пистолета?»)
Не обращай внимания на сумасшедших в этих помещениях (если, конечно, их еще не выпустили на свободу) и забирайся на верхний уровень. Посмотри на север, и ты увидишь мостик, ведущий к отдельной комнате. Стена исписана латынью, и там же – витрина с автоматом Чревовещателя (Ventriloquist). Просканируй это оружие, чтобы решить загадку.

ТЮРЬМА – ЗАГАДКА #3 (Комната охраны)

«A case of mistaken identity?» («Случай ошибочной личности?»)
На противоположном конце этой комнаты находится камера, заляпанная отпечатками рук. Справа на стене – табличка с надписью о том, что заключенный может прикинуться кем-то из персонала. По ту сторону стекла может находиться Аарон Кэш (Aaron Cash), начальник тюрьмы Шарп (Warden Sharp) или комиссар Гордон (Commissioner Gordon) – как повезет, но на самом деле это Клэйфэйс (Clayface). Просканируй его, чтобы решить загадку.

ТЮРЬМА – ЗАГАДКА #4 (Главный блок)

ЧТО ПОНАДОБИТСЯ:
Cryptographic Sequencer

«This room is the end of days for even the most celebrated killer» («В этой комнате будет сидеть до конца своих дней самый календарный убийца»)
По ходу преследования Харли, отбиваясь от сбежавших сумасшедших, поищи маленькую камеру, обклеенную календарными листочками. Просканируй ее для решения загадки.

ТЮРЬМА – ЗАГАДКА #5 (Зона особого доступа)

«What has four walls, two sides, and one ex-DA?» («У чего есть четыре стены, две стороны и один бывший окружной прокурор?»)
Камеру Харви Дента пропустить нельзя, даже если постараться: ее выдает большой плакат «Голосуйте за Дента», висящий на стене. Просканируй его, чтобы решить загадку.

ТЮРЬМА – ЗАГАДКА #6 (Зона особого режима)

«All alone in your cell? Why don't you break the ice with the most dangerous prisoners?» («Один-одинешенек в своей клетке? Почему бы тебе не растопить лед отношений с самыми опасными из заключенных?»)
Очевидно, эта загадка – отсылка к мистеру Фризу (Mr. Freeze). Его огромную замерзшую камеру ты найдешь там же, где заперта Харли Куинн (Harley Quinn). Просканируй ее.

ТЮРЬМА – ЗАГАДКА #7 (Комната охраны)

ЧТО ПОНАДОБИТСЯ:
Ultra Batclaw

«Prometheus, Arkham guards' most wanted and most hated» («Прометей, наиболее разыскиваемый и ненавидимый аркхэмскими охранниками»)
Чтобы решить эту загадку, сперва надо избавиться от ядовитого дыма, которым наполнил помещение Джокер (Joker). Забирайся в вентиляционную шахту и уничтожь хрупкий фрагмент стены. Затем на другой стороне комнаты поищи еще один фрагмент. Как только ты разрушишь и его, просто разбей контрольную панель, и газ рассеется. Теперь можно смело спрыгивать вниз. Среди шкафчиков найдешь плакат с изображением злодея Прометея (Prometheus).

ТЮРЬМА – ЗАГАДКА #8 (Комната охраны)

ЧТО ПОНАДОБИТСЯ:
Ultra Batclaw, Detective Mode

«When is something right in front of you but still hidden from view?» («Когда что-то находится прямо перед тобой, но в то же время спрятано?»)
Решению загадки опять мешает ядовитый газ – читай предыдущий параграф, чтобы узнать, как его отключить. Иди через комнату, в которой находится выключатель, и посмотри на отдушины, расположенные над комнатой охраны. В яблочко! Вопросительный знак должен быть четко виден.

ИНТЕНСИВНАЯ ТЕРАПИЯ – ЗАГАДКА #1 (Вестибюль)

«Don't cut yourself on this Sharply observed portrait» («Смотри не порежься об этот острый портрет»)
Тут ошибиться невозможно. Просканируй картину начальника тюрьмы (Warden Sharp), висящую на стене – и дело в шляпе.

ИНТЕНСИВАНЯ ТЕРАПИЯ – ЗАГАДКА #2 (Подсобные помещения)

«You don't know Jack about Gotham. Tune in to find out» («Ты не знаешь "Джека про Готэм"?»)
В комнате со шкафчиками нужно всего-навсего просканировать радио, стоящее на скамейке.

ИНТЕНСИВНАЯ ТЕРАПИЯ – ЗАГАДКА #3 (Трансфер)

«A top hat and tails is the only dress code for this party in the North» («Цилиндр и хвост – единственный правильный дресс-код для этой вечеринки»)
Посередине коридора ты увидишь кабинет с полуоткрытой дверью. Пригнись и забирайся внутрь. Взгляни на южную стену – рекламный постер Пингвина (Penguin) нужно просканировать.

ИНТЕНСИВНАЯ ТЕРАПИЯ – ЗАГАДКА #4 (Камеры)

«Where would you find my home sweet home?» («Где ты найдешь мой дом, милый дом?»)
Камера Ридлера – в самом начале игры, в той зоне, где Джокер совершил побег. Ищи комнату, стены которой исписаны зелеными вопросительными знаками. Стоит отметить, что просканировать все это можно только сейчас: в начале игры Риддлер еще не успел выйти с Бэтменом на связь.

ИНТЕНСИВНАЯ ТЕРАПИЯ – ЗАГАДКА #5 (Трансфер)

ЧТО ПОНАДОБИТСЯ:
Cryptographic Sequencer

«Hook up with the relatives before you're transferred out of here» («Обнимись на прощание с родственниками, прежде чем тебя отсюда переведут»)

Мимо нужной комнаты ты проходишь в заставке, но зайти туда до поры до времени нельзя. Входи в зону трансфера с восточной стороны и взламывай южные ворота. Поднявшись по лестнице наверх, ты обнаружишь фотографию Аарона Кэша (Aaron Cash) с семьей, стоящую на столе. Просканируй ее.

ИНТЕСНИВНАЯ ТЕРАПИЯ – ЗАГАДКА #6 (Безопасный транзит)

«Dr. Jonathan Crane plans on elevating fear to new depths» («Доктор Джонатан Крэйн планирует поднять страх на новые глубины»)
Оказавшись в зоне интенсивной терапии (Intensive Treatment) второй раз, после того как Пугало (Scarecrow) разрушит лифт, спрыгивай сначала в первую, а потом во вторую шахту. Стоя на крыше второго лифта, ты заметишь выступ на стене. Цепляйся за него и продвигайся по освещенному красными лампами тоннелю до тех пор, пока не достигнешь логова Пугала (Scarecrow).

ИНТЕНСИВНАЯ ТЕРАПИЯ – ЗАГАДКА #7 (Комната усмирения пациентов)

ЧТО ПОНАДОБИТСЯ:
Explosive Gel

«Even I was shocked when I saw how Maxie Zeus was treated!» («Даже я был шокирован, когда увидел, как обращались с Максом Звесом!»)
Возвращайся туда, где ты спас охранника от электрического стула. Одну из стен можно разрушить, а за ней – камера Зевса (Zeus).

ИНТЕНСИВНАЯ ТЕРАПИЯ – ЗАГАДКА # 8 (Фойе)

ЧТО ПОНАДОБИТСЯ:
Detective Mode

«A puzzle has many sides, but only some are visible» («У пазла есть несколько сторон, но только некоторые из них видны»)
Направляйся в сторону кабинетов с окнами, стоящих посередине помещения. На одном из окон, обращенных к югу, – верхний сегмент вопросительного знака. Посмотрите сквозь соседнее стекло на противоположную стену – сегменты должны совпасть.

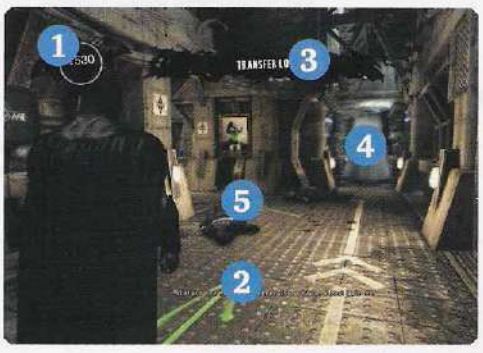
1. Счетчик опыта. В опасное время здесь находится шкала здоровья, но, когда ты получаешь очки опыта, круг заполняется, чтобы рано или поздно привести к левелапу – и к неизбежному, но такому приятному апгрейду.

2. Джокер с удовольствием разрисовывает пол стрелками, давая нам понять, что все находится под его контролем. До определенного момента.

3. У каждой комнаты, каждого здания и каждого района острова Аркхэм есть свое название, поэтому заблудиться здесь практически невозможно.

4. Физическая технология NVIDIA PhysX лучше всего умеет генерировать объемный и крайне реалистичный пар, причем в самых неожиданных местах.

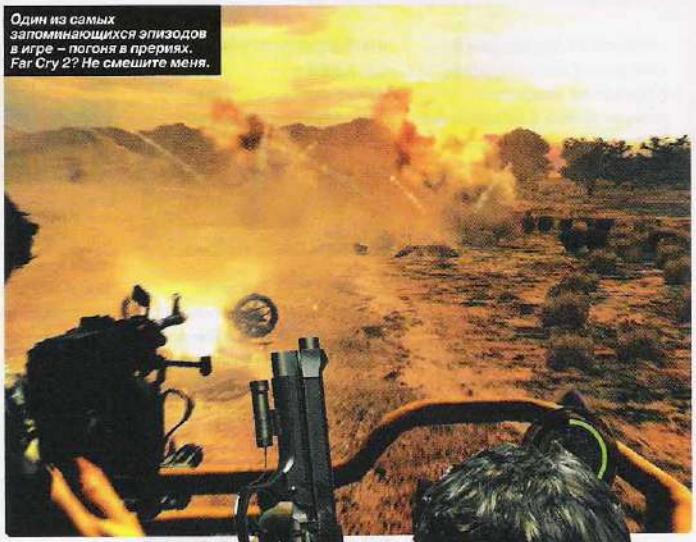
5. Практически всю игру Бэтмен в буквальном смысле «идет по трупам». В отличие от Темного рыцаря Джокер не церемонится с охранниками Аркхэма.



ПОЙДЕТ: Процессор Pentium D или AMD Athlon64 X2, 512Mb RAM, видеокарта с 256Mb
ЗНАМЕНИТОСТЬ: Синдзи Миками, гейм-дизайнер и продюсер, причастный к Resident Evil и Devil May Cry
ПОХОЖЕ НА: Alone in the Dark, Silent Hill, Resident Evil 4

Автор: Петр Сальников

Напился и лезет целоваться.


Один из самых запоминающихся эпизодов в игре – погоня в прериях. Far Cry 2? Не смешите меня.

ВИДЕО-РЕЦЕНЗИЯ НА ДИСКЕ!

ЗОЛОТОЙ КУЛЕР

RESIDENT EVIL 5

ОТПУСК В ЭКЗОТИЧЕСКОЙ СТРАНЕ

ЖАНР: Survival horror
ИЗДАТЕЛЬ: Capcom
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: 1С
РАЗРАБОТЧИК: Capcom
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1–2
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: Один DVD
ИНТЕРНЕТ: residentevil.com/5

Нарушая каноны жанра, Resident Evil 5 переносит героев в страну, где всегда лето и всегда жара. От этого не становится легче: когда вокруг темно, нервы напряжены в ожидании какой-нибудь предсказуемой твари, которая с улюлюканьем выскочит из-за угла. Наблюдая выгоревшую на солнце одежду Криса Редфилда (Chris Redfield), понимаешь, что стандартные хоррор-манипуляции для этой игры – прошлый век: полно других способов заставить игроков потеть.

Например, пустить в сторону двух легко вооруженных героев толпу разъяренных чернокожих деревенщин с топорами, гаечными ключами и лопатами. Они с ревом, исполненным ненависти, будут перелезать через заборы, спрыгивать с крыш с единственной целью – добраться до глотки Криса и его напарницы Шевы. Зомби здесь не вялые, устало скребущие по полу разлагающимися ногами существа – в RE5 они бегают как спринтеры и останавливаются лишь в случае контратаки. Да и не зомби это: зараженные очередным вирусом жители маленькой африканской деревни прекрасно соображают, что к чему, и ведут себя крайне осознанно. Именно эта осознанность, а не подчинение инстинктам, извлеченным из сгнившего мозжечка, добавляет происходящему особый колорит: нам тут действительно не рады, нас не ждали. Чем дольше играешь, тем реже вообще вспоминаешь про вирус и все эти экспериментальные интриги с биологическим оружием: белый гражданин посреди нищего аф-

О КОМПАНИИ

1979 В Осаке основана компания Japan Capsule Computers, в дальнейшем переименованная в Capcom.

1984 Вышла первая игра компании – платформенная аркада Vulgus.

1987 Появляется первая часть легендарного сериала Street Fighter и практически одновременно с ней – первая игра MegaMan.

ТОЛЬКО УРОБОРОС НА СТОЛЕ

Не так давно российский офис компании NVIDIA пригласил журналистов разных изданий в гости, чтобы продемонстрировать новую технологию – стереоочки. Нет, это не те нелепые картонные окуляры с красным и синим стеклышками, как на сеансе фильма «Дети-шпионы». Функция NVIDIA GeForce 3D Vision позволяет насладиться происходящим как никогда прежде – PC-версия (и только она!) Resident Evil 5 стала одной из первых игр в истории, поддерживающих данную инновацию. Глядя на экран, хочется сказать: да, вот это действительно то самое честное 3D – изображение объемно, его глубина регулируется вручную, и некоторые элементы игрового дизайна вылезают за пределы дисплея, порождая интересное чувство причастности к происходящему. Когда на стол упадет труп изъеденного мухами негра, можешь с чистой совестью рассказывать друзьям, что побывал в Киджуджу лично.

Надо иметь в виду, что эта игрушка – весьма дорогое удовольствие. Помимо 200 долларов, которые придется выложить за комплект очков с футлярчиком, будь готов к тому, что тебе понадобится дисплей с частотой 120 Гц, новая операционная система (кроме Windows Vista и Windows 7 технология 3D Vision не поддерживается ни одной другой) и, вероятно, новая видеокарта: очки не признают ничего, за исключением родных адаптеров от NVIDIA.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	9.5
ГРАФИКА	8.0
ЗВУК И МУЗЫКА	8.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	9.0
ИНТЕРФЕЙС	8.0

Блестяще реализованная атмосфера ужаса и враждебной обстановки, от начала до конца игра держит в постоянном напряжении. Отличный сюжет, отвечающий на все вопросы и циклично закрывающий сериал.

По некоторым локациям иногда приходится довольно долго бегать, не понимая, чего от тебя хочет игра.

ВЕЛИКОЛЕПНОЕ ПРОДОЛЖЕНИЕ КУЛЬТОВОГО СЕРИАЛА И В ТО ЖЕ ВРЕМЯ ВПОЛНЕ САМОСТОЯТЕЛЬНАЯ ИГРА. ДАЖЕ НЕ ЗНАКОМЫЙ С ВСЕЛЕННОЙ RESIDENT EVIL ИГРОК БУДЕТ ДОВОЛЕН.

9.0

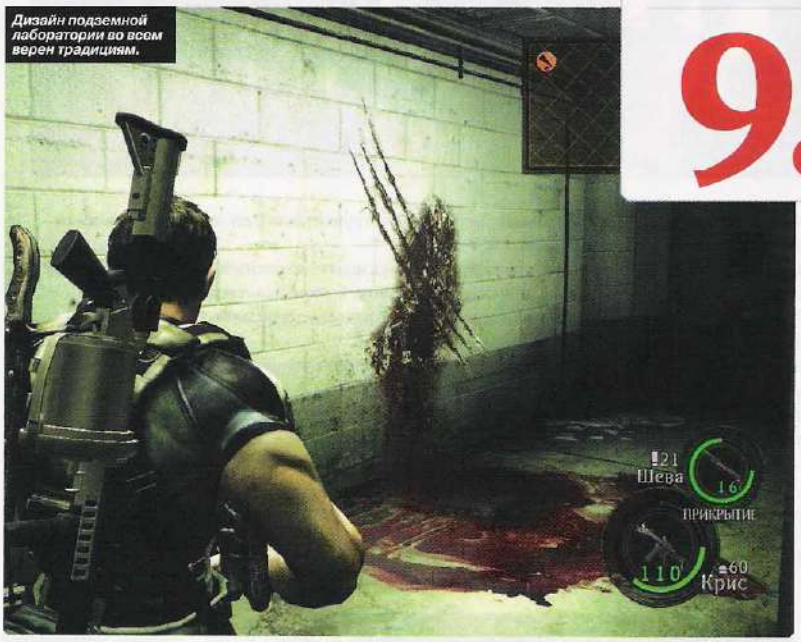
риканского поселения – чем не повод взяться за вилы?

THY FLESH CONSUMED

В этот ад герои попали с легкой руки государственных структур. Федералы получили информацию о сделке по продаже оружия, готовящейся в одном из бедствующих регионов Африки, и отправили туда отряд солдат, а заодно и специалиста по биологическому оружию – Криса Редфилда. Его задача – обнаружить и нейтрализовать лидера появившейся из ниоткуда террористической организации. Крис прибывает в деревню Киджуджу и встречает Шеву Аломар (Sheva Alomar), которая становится его проводником ровно на десять минут – до тех пор, пока со всех сторон напарников не начинает обступать африканский пролетариат. Далее сюжет развивается по знакомой, в общем, схеме: в эфир начинают попадать обрывки выкриков американского спецназа, звуки выстрелов и прочий мрачный эмбиент, поясняющий, что помощи ждать неоткуда. Останки погибшего отряда восстанут против героев, приняв форму похожей на тонну червей биомассы, – тем самым игра как бы говорит нам: эй, парень, я вцепилась в твои мозги куда крепче, чем тебе кажется! И ведь не врет.

RE5 любит преподносить сюрпризы. В течение минут 15 может не происходить вообще ничего: ни стрельбы, ни драк, игра просто предложит решить пару несложных головоломок. Особенно остро это ощущается в древних пещерах: знай себе дергай за рычаги в поисках нужной комбинации; через какое-то время тишина начинает звенеть, а тут – раз, из-за угла появляется группа инфицированных папуасов с копьями и разукрашенными деревянными щитами. Затем – пятиминутный перекур и поиск нового рычага. Но когда ты будешь готов встретить очередного шамана в цветастой маске, с потолка упадет огромное нечто с сотней конечностей и сожрет обоих неудачливых археологов к чертям собачьим.

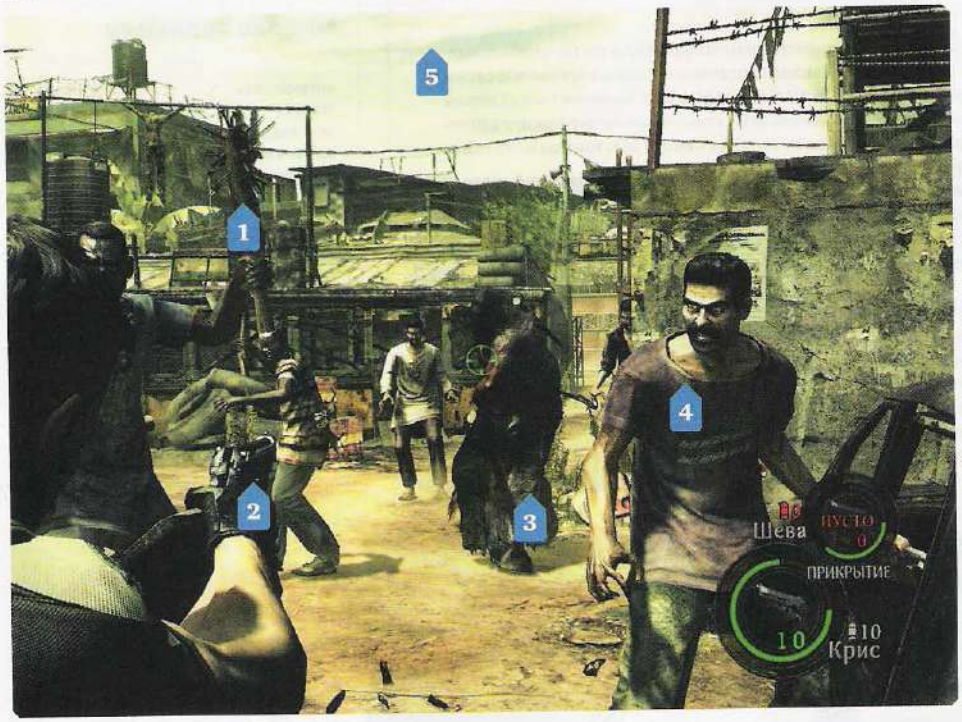
Во время путешествия по болотам игра элегантно шутит: рябь на воде заставляет напрячься в ожидании червивого негра-пловца, а вместо этого из-под воды всплывает зеленый нос самого обыкновенного крокодила. Шутка, правда, не особо добрая: зазевался – стал обе-



Дизайн подземной лаборатории во всем верен традициям.

На болотах до поры до времени очень тихо. Но потом эта тишина окупится с лихвой.

ФАКТЫ: 2 героя | 6 глав | 6 типов оружия



1. **Опасность.** Некоторые противники вооружены дубьем и бытовыми инструментами. Будь внимателен: кому-то может хватить смелости запустить в череп Криса разводным ключом!
2. **Огонь на поражение.** Для того чтобы выстрелить, нужно остановиться, других вариантов нет. Стрелять на ходу нельзя, хоть ты тресни, поэтому умей выбрать подходящий момент и учись быстро целиться.
3. **Палач.** Это один из мини-боссов – враг не эпичный, но заметно сильнее рядовых инфицированных. Один удар его топора – и надо начинать уровень заново.
4. **Политкорректность.** После пары скандалов разработчики решили добавить в черную толпу азиатов, европейцев и вот таких ашотов.
5. **Глупая смерть.** В начале игры в массовых потасовках помогает закадровый персонаж-вертолетчик. Потом его поймают и сожгут на костре.

ОСТАНКИ ПОГИБШЕГО ОТРЯДА ВОССТАНУТ ПРОТИВ ГЕРОЕВ, ПРИНЯВ ФОРМУ ПОХОЖЕЙ НА ТОННУ ЧЕРВЕЙ БИОМАССЫ.

Если на секунду отвлечься от происходящего вокруг, можно заметить, что пещеры в этой игре изображены очень красиво.

дом. Скорость реакции проверяют регулярно: даже во время роликов нужно быть готовым к тому, что на экране появятся мигающие кнопки, своевременное нажатие которых спасет героям жизнь, это же касается и битв с боссами. Большие дядьки не прощают ошибок – когда имеешь дело с гигантским (кошмарно гигантским!) пауком, второго шанса игра не дает. Один раз забыл неистово постучать по нужной клавише – и все, финита.

ПУНКТУАЦИЯ

Несмотря на то что в омут герои падают довольно резко, погружение в него происходит размеренно, поэтапно. В конце каждого условного шага навстречу материализовавшимся ночным кошмарам авторы расставили заметные точки, периодически разнообразя их восклицательными знаками. В самом начале, после массовой поножовщины на рыночной площади, проясняется многое. Игрок примерно представляет, что ждет его дальше: толпы и еще раз толпы хулиганов, старающихся залезть Крису на закорки. Потом – пауза и резкий восклицательный знак: в тихом опустевшем квартале на балкон одного из домов внезапно с криками о помощи выбегает молодая блондинка, которую обвитые вздувшимися венами руки уволакивают обратно в темноту пыльной комнаты. Пока мы добирались до нужной двери, дело уже было сделано, и теперь девушка – одна из них. Тут все мысленные заготовки игроков оказываются разбиты вдребезги ужасным контрастом: голова красотки взрывается, выпуская на волю огромную сколопендру. Юное тело в ночной рубашке с гипертрофированной сороконожкой, торчащей из шеи, – зрелище, от которого у кого угодно зашевелятся волосы на руках. В этот момент становится ясно, что дальше будет только хуже. Так и происходит – с каждым шагом восклицательные знаки все громче, контрасты – все ярче. Казалось бы, со временем в игроках воспитывается чувство ожидания следующей ступени испытания для нервной системы, но это не так. В финале происходит нечто такое, чего ожидать нельзя было ну просто никак. Это, наверное, какая-то черная магия – уметь таким вот образом крутить сценарием.

HETEROPTERA

В мире ситуация сейчас складывается таким образом, что выбранная разработчиками обстановка выглядит вполне правдоподобно: Африка – нечто потустороннее для жителей развитых стран, героями новостных телепередач постоянно становятся ВИЧ-инфицированные, торговцы оружием и голодные дети из до сих пор живущих в каменном веке племен. Не менее потусторонне выглядит и главный враг. Вирус уроборос в своей основе имеет инскетоидные корни – в тело человека или животного по-

ДОЖИЛИ!

Понять, как герои игры дошли до такой жизни, поможет эта краткая историческая справка.
Сериал Resident Evil состоит из огромного количества игр, дополнений, спин-оффов и предысторий, так что охватить всю хронологию на небольшом количестве страниц невозможно. Поэтому здесь мы приводим лишь основные вехи культовой вселенной.

1. В 1998 году в вымышленном городе Raccoon City пропадают люди – в местной газете появляются шокирующие новости с фотографиями изуродованных трупов. На поиски убийц отправляется специальный отряд S.T.A.R.S., в составе которого в том числе Крис Редфилд, Джилл Валентайн (Jill Valentine) и Альберт Вескер (Albert Wesker). В процессе игры выясняется, что Вескер – двойной агент, работающий на корпорацию Umbrella, и участвовал в создании T-вируса, вокруг которого все пляски; он же ответствен за инцидент в Raccoon City. Игра заканчивается на праздничной ноте: особняк, под которым находилась лаборатория Umbrella, взорван.

1996. Вот так выглядел Крис Редфилд, главный герой Resident Evil 5, в свои ранние годы.

2. На поиски Криса Редфилда отправляется его сестра Клэр. Одновременно с ней в город прибывает Леон Кеннеди – молодой полицейский, только что назначенный на службу в Raccoon City. Город полностью охвачен вирусом: крысы разнесли заразу по всем его уголкам, и теперь здесь нет ни одного живого человека – лишь трупы и зомби. Спасаясь от голодных живых мертвецов по канализации, Клэр обнаруживает вход в секретную лабораторию и принимает решение спуститься вниз, чтобы найти антидот. Один из создателей T-вируса – Уильям Биркин убит, лаборатория уничтожена (по крайней мере все так думают).

1998. Вторая часть игры – самая продаваемая из всей серии. Она разошлась тиражом более 5 миллионов копий.

3. Resident Evil 3: Nemesis состоит из двух сегментов: в первом сюжет разворачивается за день до событий Resident Evil 2, во втором – двумя днями позже. Джилл Валентайн, застрявшая в городе, решает биться до конца и использовать все средства ради того, чтобы покинуть город. К старым знакомым зомби присоединяется чудовище Немезида, запрограммированное найти и убить выживших членов отряда S.T.A.R.S. В конечном счете правительство, до которого наконец-то дошли новости о происходящем в проклятом городе, принимает решение уничтожить город атомной бомбой!

1999. На третьей части приключения в Raccoon City наконец заканчиваются.

4. Спустя шесть лет после того как Леон Кеннеди отличился в Raccoon City, его личностью заинтересовалась Секретная служба США. Действия корпорации Umbrella тем временем были полностью разоблачены, и компания обанкротилась. Задача главного героя – спасти дочь американского президента, пропавшую в одной из европейских деревень. Таким образом, четвертая часть не имеет, казалось бы, никакого отношения к предыдущим играм сериала. Это не совсем так: по мере продвижения по сюжету Леон встречает старых товарищей, которые будут помогать ему в выполнении правительственного задания.

2005. Эта серия привела игру к тому образу, в каком мы видим ее сейчас.

БЕЛЫЙ ГРАЖДАНИН ПОСРЕДИ НИЩЕГО АФРИКАНСКОГО ПОСЕЛЕНИЯ – ЧЕМ НЕ ПОВОД ВЗЯТЬСЯ ЗА ВИЛЫ?

Игра изобилует кинематографичными сценами и ракурсами. Такие вот взрывы реализованы просто превосходно.

Когда понимаешь, что дальше нужно продолжать без катера, мороз бежит по коже.

падает маленький паразит, разрастающийся до титанических размеров и полностью подчиняющий жертву себе. Один из промежуточных боссов, который во время беседы с Крисом и Шевой, блефуя, ввел себе дозу уробороса, явно не ожидал последствий. В итоге на экране появилась тварь размером с авианосец, от хитинового панциря которой отскакивают пули крупнокалиберного пулемета.

Суть в том, что даже в жизни, глядя на животных, человек понимает: они отчасти такие же, как мы, из плоти и крови, им больно и приятно то же, что и нам. Насекомые – совсем другое дело, они мыслят иначе, они ведомы другими инстинктами и биологическими принципами. Когда на экране царит рой неизвестных европейскому человеку жужелиц, становится очень не по себе (хотя в каких-нибудь экзотических странах их наверняка считают деликатесом). Лизуны, знакомые многим по предыдущим играм, появляющиеся в финальных главах, становятся некой отдушиной: наконец-то пули заставляют врага кровоточить, а не обнажать жвала.

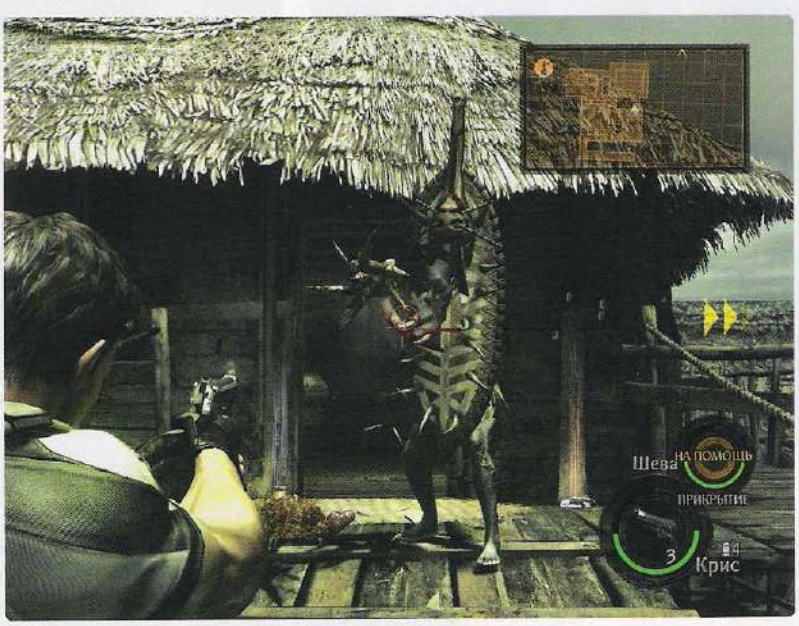
Точно так же как паразит заражает организм человека в игре, Resident Evil 5 забирается под кожу и прочно там обустраивается. После того как игра пройдут и удалят с жесткого диска, впечатления от нее будут эхом стучаться о внутренности черепа. Ты трижды подумаешь, прежде чем хотя бы надкусить яблоко (вдруг червивое?), мясо вызовет недоверие, и не дай бог тебе оказаться неподалеку от Университета дружбы народов.

Игра оставляет след – как в сознании, так и в мироощущении. Capcom в который раз показала, кто в доме хозяин: Resident Evil 5 – игра вполне самостоятельная, без прямых непонятных отсылок к предыдущим частям, но если после нее у тебя не появилось желания посмотреть, куда ведут те загадочные обрывки воспоминаний главного героя, с тобой явно что-то не так. ■

Огромного дуболома, сшитого, очевидно, из нескольких тел, победить гораздо проще, чем кажется.

ГОЛОДНАЯ ЗМЕЯ

В процессе прохождения игры рано или поздно встает вопрос: что за название такое – уроборос? Очень просто. Корни этого имени уходят в Древний Египет – первые образы змеи, заглатывающей собственный хвост, датируются примерно 1600 годом до нашей эры. В дальнейшем греками этот образ был назван уроборосом, в буквальном переводе – «пожирающий свой хвост». У этой змеи несколько символических значений. Сама по себе змея, кусающая свой хвост, – это олицетворение цикличности времени, вечности в целом; образ появления жизни из смерти, созидания из разрушения. Уроборос поедает свой хвост затем, чтобы пройти путь восстановления из небытия. Легко провести параллель со знакомыми с детства символами: змея сама по себе несет негативный подтекст, поэтому животные, убивающие змею: сокол, орел – считаются заведомо благородными созданиями.



Разрушаемые щиты были и в RE4, но с обновленной графикой они выглядят еще более эффектно.

ПОЙДЕТ: Процессор 2.4ГГц, 1Gb RAM, видеокарта с 128Мб
ПОХОЖЕ НА: FIFA 09
ЗНАМЕНИТОСТЬ: Эндрю Уилсон (Andrew Wilson), исполнительный продюсер сериала

Автор: Павел Демин

ВИДЕО-РЕЦЕНЗИЯ НА ДИСКЕ!

FIFA 10

РУССКИЕ ИДУТ

Пришла осень. С деревьев посыпалась листва. А «электроники» вновь забыли сменить заезженную пластинку в проигрывателе футбольных симуляторов. Мы в который раз отказываемся верить своим глазам, принимая все происходящее за злую шутку Эндрю Уилсона (Andrew Wilson), исполнительного продюсера сериала, и принимаемся отчаянно «прочесывать» взглядом соседние полки: не завалялся ли там действительно новый футсим от EA Canada?

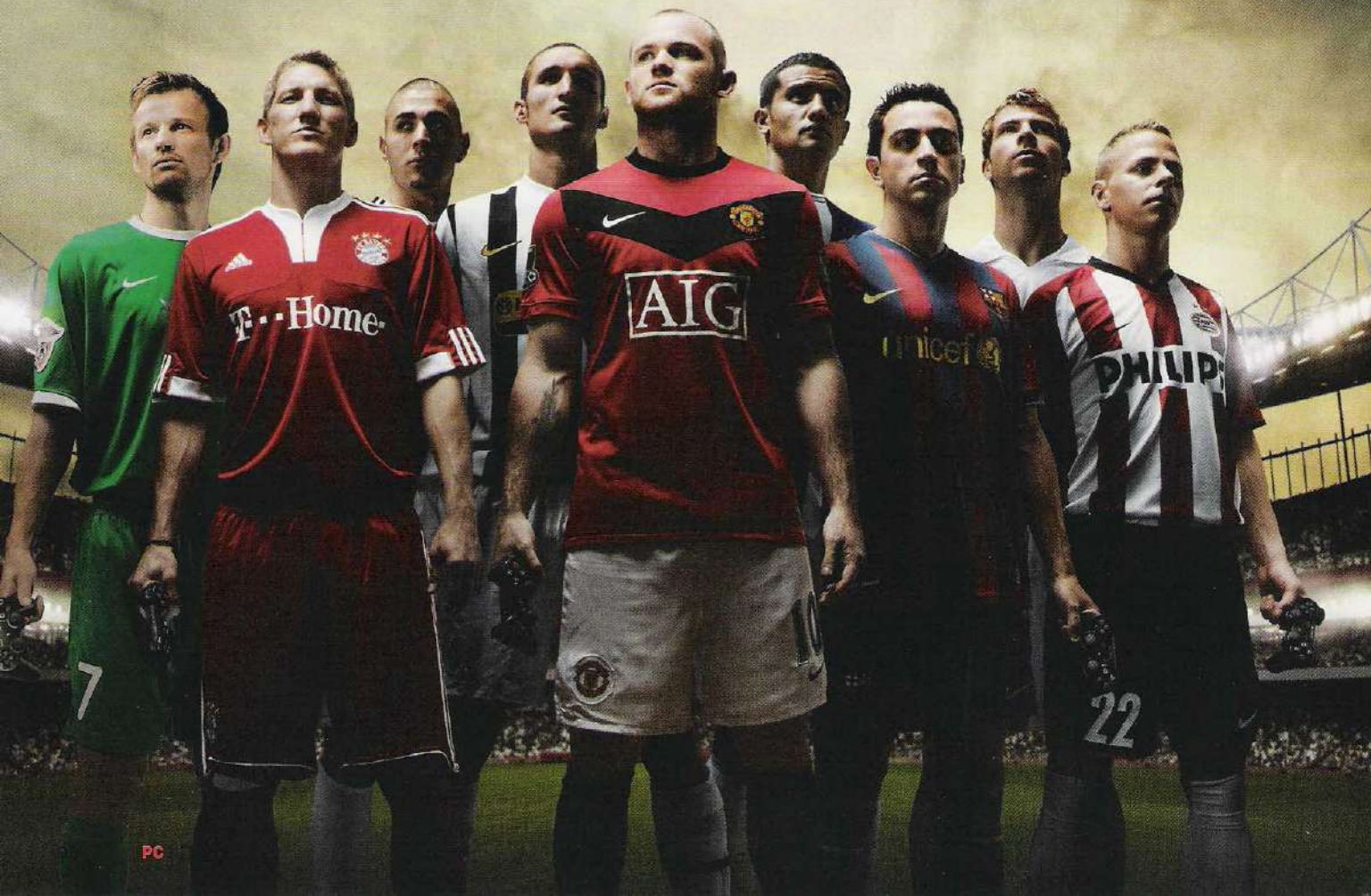
ЖАНР: Sports
ИЗДАТЕЛЬ: Electronic Arts
РАЗРАБОТЧИК: EA Canada
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1–4
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: Один DVD
ИНТЕРНЕТ: fifa.easports.com

Но тщетно... Эндрю, серьезный как никогда, хладнокровно протягивает нам все тот же блестящий кусок винила, в его взгляде читается: «Парни, скажите спасибо, что FIFA вообще выходит на PC». Нам ничего не остается, как принять его щедрый дар, и поставить в ответ свою запись, до боли знакомую каждому читателю «PC ИГР»: «Рецензия FIFA. Прошло уже n лет, а воз забыли на дороге».

Но стоит ли? Каждый поклонник виртуального футбола, чью психику методично раскачивают на протяжении вот уже трех-четырех последних лет, без труда напишет подобный негативный отзыв, изольет душу, расскажет о том, что наболело. Ведь камней в огород EA Canada у нас набрались полные карманы: устаревшая графика, шаблонный игровой процесс, местами топорная анимация, глючный онлайн-режим... От взгляда на роскошные версии, которыми могут наслаждаться обладатели Xbox 360 и PS3, становится как-то уж совсем уныло. Почему лучшие футсимы достаются консольщикам, а нам лишь крохи с барского стола? Все это, конечно, правда, но...

ИГРА НА ОПЕРЕЖЕНИЕ

Я всегда считал, что в футсиме главное – собственно футбольная составляющая. Авторы могут собрать лицензии на все клубы и чемпионаты, придумать массу режимов, прикрутить мощный графический движок, но если оно не играется, кому все это будет нужно? Только сотрудникам PR-отдела при составлении пресс-релизов. Так вот. Рад сообщить, что FIFA в этом году играется! С оговорками и допущени-



Стивен Джеррард настолько велик, что бежит праздновать гол, когда мяч еще не залетел в сетку ворот.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★ 7.0
ГРАФИКА	★★★★★★ 6.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★ 8.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★★ 7.0
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★★★ 8.0

+ Теперь тактика не пустое слово для FIFA, более свободный игровой процесс, улучшенная система единоборств, доработанный режим Be A Pro, Российская премьер-лига.

– Устаревший графический движок, местами рваная анимация движений, непредсказуемые действия защитников, подвластных искусственному интеллекту.

ЕА УЖЕ ВЫЖАЛА ИЗ ДВИЖКА ВСЕ СОКИ. МЫ ЖДЕМ РЕШИТЕЛЬНЫХ ДЕЙСТВИЙ!

7.0

ЦСКА, «СПАРТАК», «ЛОКОМОТИВ», «ЗЕНИТ», «РУБИН», «КРЫЛЬЯ СОВЕТОВ» И ЕЩЕ ДЕСЯТЬ КЛУБОВ ТЕПЕРЬ РАЗЫГРЫВАЮТ ROSGOSSTRAKH CHAMPIONSHIP, БОРЮТСЯ ЗА RUSSIAN CUP, ВЫСТУПАЮТ В ЕВРОКУБКАХ.

Подкаты сзади судья неумолимо наказывает удалением с поля.

ями, но в целом она легко станет главной частью программы вечернего досуга у каждого поклонника виртуального футбола (по крайней мере до выхода новой Pro Evolution Soccer).

В чем тут дело, понять непросто. Список изменений настолько привычный, что его можно озвучить, не подглядывая в пресс-релиз: усовершенствованная графика, более плавная анимация футболистов, улучшенная система единоборств и игра вратарей, «более гибкий игровой процесс». Но на сей раз эти слова не лишены смысла. FIFA уже давно страдает страшной болезнью – трафаретными атаками. И как EA ни выкаблучивалась, что в последние годы ни выдумывала, все без толку: поначалу все живенько и бодренько, но, как только адаптируешься, привыкаешь к новым условиям, глаза можно закрывать: заученные последовательности действий неизменно приводят к желаемому результату. В FIFA 10 на первый взгляд заложили несколько большую свободу. На первый взгляд – потому, что нам еще не удалось оценить многопользовательский режим (на момент написания этих строк официальные серверы не открыли), а ведь именно там по традиции вскрываются все болячки. Пока же жаловаться не на что: FIFA 10, конечно, не PES2009, но и тут можно импровизировать, плести хитроумные атаки, не беспокоясь, что сойдешь с пути, проложенного разработчиками. Можно забыть о том страшном времени, когда штрафные удары с 40 метров регулярно приводили к взятию ворот, а из десяти выходов один на один успехом заканчивалась лишь пара. Канадский футсим уже не противоречит неписаным футбольным истинам и старается соблюдать законы физики: плотные удары получаются чаще, когда персонаж расположен лицом к воротам. Кучность «стрельбы» по летящему снаряду при ударах с разворота и из неудобных положений (к примеру, из-под защитника) оставляет желать лучшего. И это очень правильно.

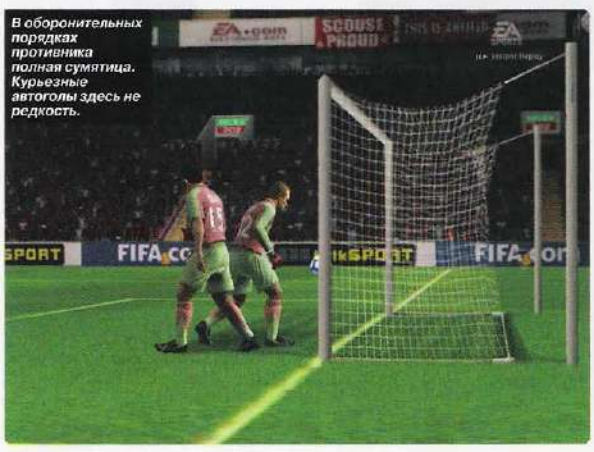
Российская сборная не зря старалась на ЧЕ-2008. Разработчики наконец-то сделали нашим нормальные лица.

ГОЛОС FIFA 10

В той версии игр, которую нам предоставила EA, к сожалению, русскоязычного комментария не было. Однако известно, что голосом русской FIFA 10 на PC вновь стал Василий Уткин. «Я очень рад, что в этом году в игре наконец появился чемпионат России по футболу, – говорит Василий. – Это лишний раз доказывает, что российский футбол признан и востребован по всему миру, и наверняка поклонникам виртуального футбола будет очень интересно разыгрывать российское первенство и управлять звездами нашего футбола. Мне было очень приятно записывать комментарии с упоминанием столь родных сердцу каждого русского болельщика фамилий. Надеюсь, они по достоинству оценят и мою работу, и труд Electronic Arts, которая приложила немало усилий, чтобы это грандиозное событие наконец свершилось». Старания EA мы уже оценили. Вердикт же работе Василия Уткина вынесем в «Дайджесте» одного из следующих номеров.

Торрес неудержим: и в жизни, и в игре.

Аршавин в режиме Be A Pro лучше всех. Что ни прорыв по флангу – то опасный момент.



В оборонительных порядках противника полная сумятица. Курьезные автоголы здесь не редкость.

О КОМПАНИИ

1999

Electronic Arts открывает в городе Бернаби (провинция Британская Колумбия) подразделение EA Canada.

2002

Подразделение EA Blackbox, занимающееся сериалом Need for Speed, становится частью EA Canada.

2006

С этого года EA Canada начинает медленно «убивать» PC-версию FIFA: полноценная FIFA 07 вышла на Xbox 360, а PC достался порт с PS2.

Каждая замена сопровождается демонстрированием физиономии судьи, который настойчиво выпроваживает отыгравших футболистов с поля.

Несмотря на небольшой рост, для Хави, лучшего игрока ЧЕ-2008, игра на втором этаже не проблема.

Экспоненциальная система ударов не единственное заслуживающее внимания нововведение в игровом процессе. Были заметно модифицированы и единоборства. Соперники ожесточенно сражаются за мяч, еще более реалистично используют корпус, толкаются, пихаются. Поверженный выходит из борьбы так, как это происходит в жизни: на несколько мгновений он остается вне игры. Кроме того, столкновений и подкатов теперь можно избегать. Такая возможность оказывается очень кстати на последних минутах матча, когда соперник начинает намеренно фолить на ранних стадиях атаки.

Алессандро Дель Пьеро в очередной раз доказывает, что он – мастер стандартных положений.

ОДНА ВЕСОВАЯ КАТЕГОРИЯ

В силу хронологии релизов итоги очередной главы противостояния футсимов мы обычно подводим в рецензии PES. Но не сильно преувеличу, если скажу, что на территории PC борьбы как таковой между EA и Konami нет. Авторы FIFA сдали платформу более проворным японцам еще четыре года назад, когда выпустили на персоналках порт с PS2. С тех пор аудитория FIFA лишь уменьшалась, и сейчас с ней остались только самые преданные поклонники, принимающие все условия, выдвигаемые EA. Что ж, у приверженцев FIFA в нашей стране в этом году настоящий праздник! Многие и не надеялись, что наступит тот день, когда EA обратит внимание на Российскую премьер-лигу. Нам обещали ее два года кряду, и наконец свершилось: ЦСКА, «Спартак», «Локомотив», «Зенит», «Рубин», «Крылья Советов» и еще десять клубов теперь разыгрывают Rosgosstrakh Championship, борются за Russian Cup, выступают в еврокубках. Отечественный чемпионат выполнен на отлично, в то время как некоторые другие лиги (к примеру, Польши, Ирландии и Кореи) реализованы явно для галочки – найти хороших игроков для усиления состава и вырастить приличного футболиста из числа юных дарований практически невозможно.

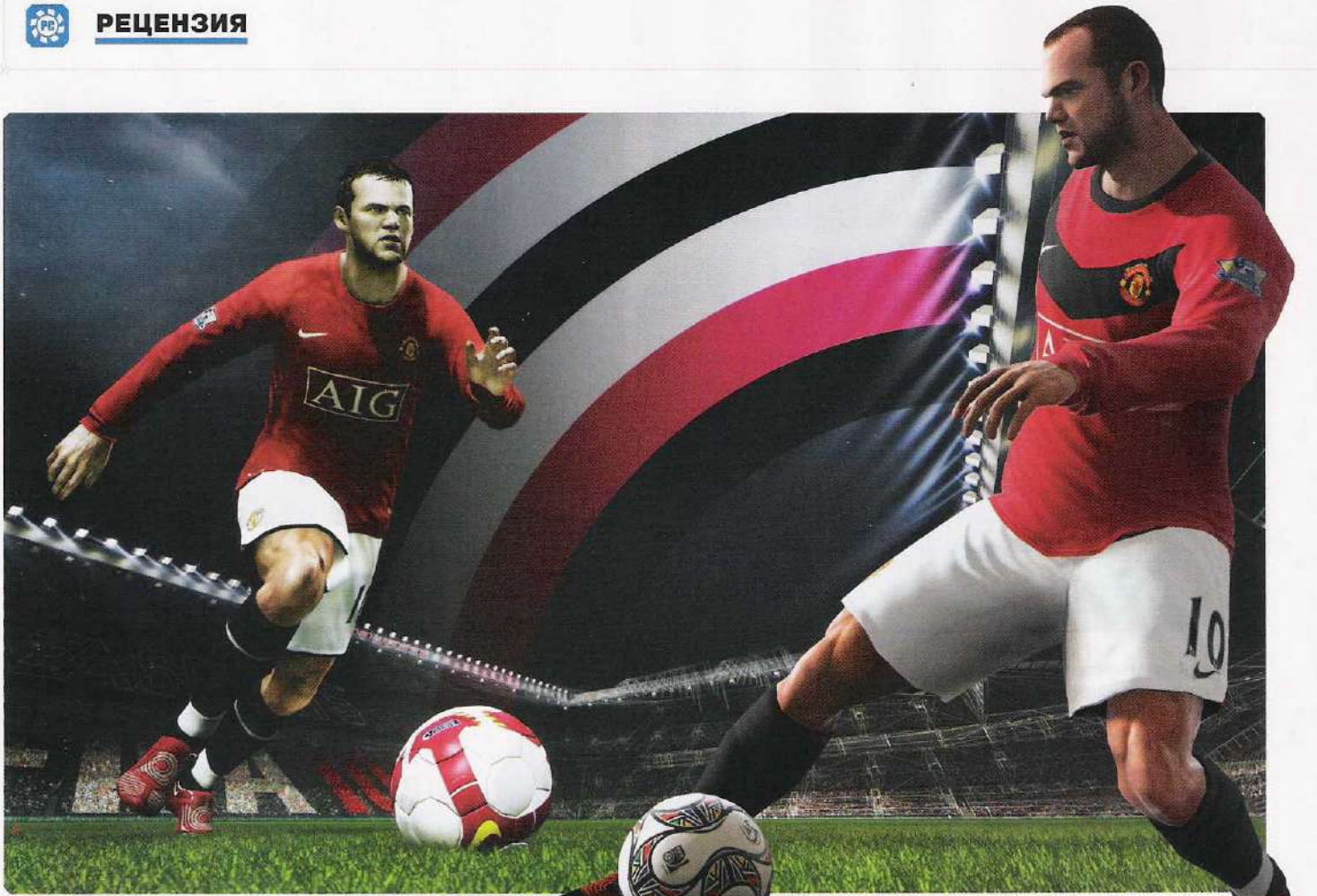
Этот год вообще год России в FIFA. Помимо РПЛ, которая стала единствен-

ЛИЦО FIFA 10

Российский рынок – ключевой для PC-версии FIFA, поэтому не удивительно, что отечественное подразделение гиганта развернуло масштабную кампанию по поддержке новой итерации футсима. К раскрутке FIFA 10 подключили полузащитника чемпиона страны, казанского «Рубина», и экс-капитана сборной России Сергея Семака.

Именно он, а не Уэйн Руни, Фрэнк Лэмпард и Тео Уолкотт (как в странах, где бюджет EA на раскрутку оказался более скромным), будет красоваться на обложке DVD-бокса с локализацией игры.

Вагнер Лав все еще защищает цвета армейского клуба.



ной новой лигой, «электроники» отлично поработали над физиономиями наших «сборников». Узнать Жиркова, Акинфеева, Аршавина и раньше труда не составляло, но установить личности Зырянова, Денисова, Игнашевича, Колодина, Семака без подглядывания в стартовый протокол матча стало возможно только сейчас. Видимо, бронза на чемпионате Европы сослужила им добрую службу.

Аршавин показывает класс в режиме Be A Pro, который заметно доработали. Благодаря изменениям выбранный спортсмен действительно стал центральной фигурой на поле. Партнеры по команде охотно делятся мячом при первом же запросе, грамотно прокладывают маршрут доставки футбольного снаряда до адресата. Камеру приструнили: она все еще летает в свободном режиме, но уже не является нашим главным врагом, как было раньше, а порой и вовсе занимает такие положения, что происходящее на изумрудном газоне начинает смотреться на редкость эффектно. Во время фланговых прорывов буквально чувствуешь напряжение атакующего футболиста, который борется за свободное пространство с защитником.

В остальных режимах значительных изменений не произошло. Но это, скорее всего, и к лучшему. EA перестала отчаянно экспериментировать в попытке хоть чем-то выделиться на фоне PES. FIFA за пару последних лет как-то незаметно повзрослела, подросла. И старый наряд ей уже давно мал. ■

Игрок Бернли неловко укрывает мяч корпусом. Да и как тут не разволноваться: мимо пробегает сам Стивен Джеррард.

ПОЙДЕТ: Процессор 2GHz, 1Gb RAM, видеокарта с 256Mb
ПОХОЖЕ НА: Majesty: The Fantasy Kingdom Sim, Dungeon Keeper

Автор: Петр Сальников

Если этого красавчика разбудить, он начнет буянить и размахивать дубиной. Так что, до тех пор пока нормальных воинов в армии нет, сюда лучше не соваться.

ЗОЛОТОЙ КУЛЕР

ВИДЕО-РЕЦЕНЗИЯ НА ДИСКЕ!

MAJESTY 2: THE FANTASY KINGDOM SIM

ГОВОРЯТ, ЦАРЬ НЕНАСТОЯЩИЙ!

На оставшихся без присмотра землях сказочного королевства Ардании творится черт знает что. Последний из королей, высокомерный дистрофик, заслуживающий премии Дарвина за нелепую смерть, бросил угодья на произвол судьбы. Злодеи вконец обнаглели и устраивают беспредел в лесах и полях, периодически захаживая за девственницами в мирные деревеньки. Но тут происходит натуральное deus ex machina: из ниоткуда появляется новый наследник трона, на менеджерские способности которого возлагаются большие надежды. Пора надеть поношенную красную мантию и всыпать тварям ремня!

Majesty 2 – очень веселая игра. Нет, правда: специфика жанра в целом такова, что от игроков не требуется молниеносной реакции, потому что тут не надо никого быстро отстреливать: знай себе строй домики и выращивай в них лучников да волшебников. С этой игрой все по-другому, она умеет держать в напряжении даже в те моменты, когда по ту сторону экрана не происходит ничего в общем-то грандиозного. Возня крестьян, строительство охранных башенок и периодические набеги распоясавшихся скелетов с кладбища неподалеку – вот рядовые хлопоты короля маленькой сказочной страны. Именно в тот момент, когда прекратятся атаки зомби и вся фауна в лесах будет нещадно истреблена (волки очень любят грабить наши караваны), посреди еле-еле пережившего последнюю волну нежити городка красным прыщом вскочит канализационный люк, из которого на свет полезут крысы. Отряд грызунов станет решающим ударом для пошатнувшейся нервной системы: столько усилий приложено, столько злодеев убито, нежити упокоено, бесов освящено, злых баронов посажено на кол, и все

ЖАНР: Strategy
ИЗДАТЕЛЬ: Paradox Interactive
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: 1С
РАЗРАБОТЧИК: 1С: Ino-Co
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: Один DVD
ИНТЕРНЕТ: majesty2.ru

Глобальная карта. Сложность растет от миссии к миссии, об этом игра заботливо сообщает по наведении курсора на иконку задания.

Кладбище появляется в городе сразу же после смерти одного из героев.

ради того, чтобы маленькие диверсанты до смерти закусали остатки поредевшей армии! Мелочь, а приятно. Вот она – сила деталей. Из таких незаметных на первый взгляд частиц, пустяков, миниатюрных находок и состоит отличная игра Majesty 2. Она обваливается на игрока тяжелейшим цунами – один раз накрыло, и всплыл только через три дня, когда собственноручно придушил последнего хамоватого людоеда.

OUT OF CONTROL

Впрочем, собственноручно – не совсем подходящее слово. Любое упоминание о Majesty 2 непременно включает в себя ключевое словосочетание «непрямое управление». Этот принцип перекочевал в игру из первой части с некоторыми изменениями и дополнениями. Сначала такое управление немного непривычно – все мы любим обводить войска рамочкой и посылать в бой безоговорочным щелчком мыши. Но спустя какое-то время понимаешь: косвенный контроль – очень правдоподобная и удобная штука. Процесс выглядит следующим образом: когда на горизонте появляется враг, нужно пометить его специальным маркером (так называемым флагом атаки) и назначить награду. Если цена хороша, а уровень противника соответствует награде, то один из наших бойцов сам побежит на заработки. Помимо флага атаки существуют флаги защиты, разведки и опасности (чтобы отваживать слишком буйных героев от смертельно опасных мест). В зависимости от количества золота, которое король готов отдать за разрушение какого-либо объекта, разведку местности или оборону стратегически важной точки, количество героев, готовых выполнить задание, растет или сокращается. За жирным гонораром, назначенным за расправу над стаей волков, прибежит целая толпа жадных солдат и магов, и наоборот, если казна пуста и нечем заплатить за убийство могущественного вампира, придется терпеть его выходки до тех пор, пока не появятся средства на то, чтобы достойно оплатить работу наемников.

Откуда берутся эти самые средства – другой вопрос. В Majesty 2 нет опостылевшей добычи ресурсов из условных шахт и не менее условного леса. Вместо нее вполне убедительная система налогообложения. Помимо построенных игроком военных и экономических сооружений в городе сами собой появляются домики, населенные крестьянами. Между избами шныряет лучший друг короля – неутомимый сборщик налогов. Деньги при правильно расставленных строительных приоритетах начинают литься рекой: воины покупают новое оружие, выкованное в кузнице, и платят налог; маги покупают на рынке бутылочки с маной и платят налог; священники покупают свитки с новыми заклинаниями, изученными в монастыре, и тоже платят налог. Периодически на карте возникает серая точка – один из разведчиков наткнулся на небольшой загончик с тележкой. На этом месте можно построить торговый пост, и время от времени грустный ослик будет привозить в замок крупные суммы денег. Но для этого надо озаботиться обороной

О КОМПАНИИ

2004

В Краснодаре образована компания Ino-Co – дочернее предприятие фирмы «1С».

2006

На E3 официально анонсирован амбициозный проект «Кодекс войны» – первая игра компании.

2007

31 августа «Кодекс войн» признан лучшей стратегической игрой на КРИ 2007. Игра поступает в продажу и берет Гран-при в стратегических номинациях в прессе.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★★★ 9.0
ГРАФИКА	★★★★★★★★ 8.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★★ 9.5
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★★★ 8.5
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★★★ 8.0

Интересные миссии, непозторимая атмосфера и здоровое чувство юмора. Живые персонажи и глубокий, но не напрягающий микроменеджмент.

Явных недостатков у этой игры нет, а если ты их нашел, то... может быть, тебе просто не нравятся фэнтези-стратегии с непрямым управлением?

ПРОПУСТИТЬ MAJESTY 2 – ПРЕСТУПЛЕНИЕ. ЭТО ИСКЛЮЧИТЕЛЬНО ОБАЯТЕЛЬНЫЙ ПРОЕКТ МИРОВОГО УРОВНЯ, РЕДКАЯ ДРАГОЦЕННОСТЬ.

9.0

MAJESTY 2 ОБВАЛИВАЕТСЯ НА ИГРОКА ТЯЖЕЛЕЙШИМ ЦУНАМИ. ОДИН РАЗ НАКРЫЛО, И ВСПЛЫЛ ТОЛЬКО ЧЕРЕЗ ТРИ ДНЯ, КОГДА СОБСТВЕННОРУЧНО ПРИДУШИЛ ПОСЛЕДНЕГО ХАМОВАТОГО ЛЮДОЕДА.

Процветания добиться очень просто, но еще проще вмиг все потерять.

ФАКТЫ: **16** миссий с самыми разнообразными заданиями – от контракта на голову чудовища до осады замков | **3** героя от каждой гильдии – жесткое, но разумное ограничение

А вот и хулиганье с местного заброшенного кладбища.

маршрута, иначе выпрыгнувший из кустов медведь сожрет осла, и плакали королевские денежки.

СЛУЖИТЬ И ЗАЩИЩАТЬ

Праздничное настроение поддерживается самыми простыми, проверенными временем способами. О бегающих туда-сюда по зеленым лугам солдатиках хочется заботиться, их имена запоминаются наизусть, и нет ничего хуже зрелища, когда любимый герой попал в засаду минотавров, а целитель не успел к нему на помощь. Впрочем, всех павших в неравной схватке персонажей за внушительную сумму можно воскресить на городском кладбище. Оклемавшись, герой снова направится в сторону таверны, соберет партию, закупит на рынке целительных бальзамов и будет готов пуститься во все тяжкие – успевай только флаги расставлять. В конце каждой миссии игра предлагает выбрать любимчика, посвятив одного из подопечных в лорды. Со временем появляется возможность наряду с гильдиями возвести небольшой донжон, в котором все лорды будут доступны для найма. Рядовые воины не могут справиться с отрядами демонов, терроризирующих окрестности? Призывайте на помощь ветеранов – и полетят головы!

КОМУ НА РУСИ...

Majesty 2 – продукт очень высокого уровня. Он уверенно показывает большой кукиш всем, кто несколько лет назад отпускал злорадные шуточки о российских разработках. Все сделано очень качественно, но при этом тепло и заботливо; я извиняюсь, с душой. Видеоряд, хоть и соответствует современным меркам, не показывает тонны модных спецэффектов, зато оторвать взгляд от миниатюрных домиков и населяющих их персонажей невозможно, хоть ты тресни. Просто ювелирная работа. Происходящее на экране при всей своей актуальности вызывает море ностальгических чувств: много лет назад в классических стратегиях все было точно так же! Игры, задевающие такие вот нужные, очень правильные струны – большая редкость, и за появление одной из них стоит сказать разработчикам искреннее спасибо. Спустя десять лет мы вновь вернулись в волшебный мир Majesty. Король умер, да здравствует король! ■

В начале каждой миссии помощник-барон дает ценные указания и ориентирует на местности.

У огра очень мощные удары, поэтому меньше чем через минуту этого поселения не станет.

INDIRECT CONTROL

Принцип косвенного управления был уже не раз реализован в стратегиях, и нет ни одной причины сомневаться в его жизнеспособности. Все началось в 1997 году, когда компания Bullfrog, возглавляемая Питером Молинье (Peter Molyneux), выпустила гениальную игру Dungeon Keeper. В ней рассказывалось о жизни тварей, населяющих сырое подземелье, а игрок должен был содержать население инфернального подвала да оборонять мрачную родину от светловолосых и голубоглазых героев, жаждущих очистить мир от зла. Как и в Majesty, управлять боевыми единицами напрямую было нельзя, поэтому приходилось мотивировать демонов, гоблинов и гигантских насекомых едой, тренировками в своеобразном спортзале и увесистыми гонорарами. Максимум, что можно было сделать в отношении подчиненных, – это хорошенько отшлепать их в камере пыток, но при слишком жестком режиме недовольные твари отказывались принимать участие в темных планах игрока и уходили из подземелья прочь. Если уж очень хотелось принять непосредственное участие в боевых действиях, можно было при помощи специального заклинания вселиться в любого персонажа и, пользуясь стандартным шутерным управлением, вломить противнику вот этими самыми руками. Жаль, в Majesty 2 похожей возможности нет – вселившись в боевого мага, можно было бы навести немало шороху!

Медведь посреди улицы – нормальная ситуация.

ПОЙДЕТ: 3GHz, 1Gb RAM, видеокарта с 512Mb
ПОХОЖЕ НА: Europa Universalis, Victoria: Revolutions

Автор:
Дмитрий Карасев

«День Победы 3» предлагает на выбор несколько ключевых временных точек, в любой из которых ты можешь начать игру.

ДЕНЬ ПОБЕДЫ 3

НАС В БОЙ ПОСЛАЛ ТОВАРИЩ СТАЛИН

- **ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:** Hearts of Iron 3
- **ЖАНР:** Real-Time Strategy
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Paradox Interactive
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** 1C/Snowball Studios
- **РАЗРАБОТЧИК:** Paradox Interactive
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1
- **КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ:** Один DVD
- **ИНТЕРНЕТ:** www.heartsofiron-game.com

Говорят, что на Западе и солдат, и офицеров давно уже готовят к службе при помощи компьютерных игр. А как же быть с будущими маршалами, президентами и диктаторами банановых республик? Им ведь тоже нужно понимать, как устраивать блицкриг и какой государственный строй полезнее во время военных действий. Хорошо, что теперь у нас есть «День Победы 3» – всеобъемлющий тренажер по управлению государством в условиях глобального конфликта.

ХОЧЕШЬ МИРА – ГОТОВЬ БОМБОУБЕЖИЩЕ

Как и прежде, игра позволяет тренироваться на любом государстве. Теоретически можно сражаться хоть за Гондурас, хотя реальную силу, конечно, представляют лишь несколько крупнейших держав. Твоя задача – встать во главе одной из них и добиться доминирующего положения в мире. Захватывать планету целиком не потребуется, все равно победитель будет определяться по количеству набранных очков, которые, в свою очередь, начисляются за всевозможные достижения. Так что вперед – развивать науку, поднимать промышленность, хотеть мира и готовиться к войне. Внутри государства ты можешь творить все что угодно – от смены политического строя до определения сроков воинской службы. Причем любой, абсолютно любой шаг тут же отражается и на стране, и на всей мировой обстановке. Поставил Жукова начальником военного министерства? Получи соответствующий бонус. Сделал выбор в пользу коммунизма? Никогда не будешь союзником фашистской Италии. Если, конечно, не поможешь местным коммунистам устроить государственный переворот. Эти подробности трудно удержать в голове, но они придают происходящему необычайную степень достоверности.

ВЫЖИВАНИЕ В УСЛОВИЯХ ВЕЛИКОЙ ОТЕЧЕСТВЕННОЙ

У «Дня Победы 3» как у руководства для будущих фельдмаршалов есть один существенный недостаток – по какой-то причине Paradox Interactive поскупилась на полноценный обучающий режим, и осваивать науку управления государством тебе придет-

Огромный треугольник в правой части экрана указывает предрасположенность стран к той или иной идеологии.

О КОМПАНИИ

2002
Paradox Interactive выпускает первый «День Победы» (Hearts of Iron). Игру запрещают продавать в Китае, поскольку Тибет и Маньчжурия в ней выступают независимыми государствами.

2005
День Победы 2» тоже запрещают в Китае. Чтобы игра вышла в Германии, из европейской версии приходится убрать свастику, а также все упоминания о Гитлере, Геринге и Гиммлере.

2009
В «Дне Победы 3» Гитлер присутствует, но из игры пришлось убрать свастику, а также старый флаг Японской империи (красное солнце с лучами на белом фоне). Китай пока молчит.

Картинку, конечно, трудно назвать передовой, но вряд ли кто-то ждал от этой игры значительно большего.

Британии в этот раз не повезло. Под конец войны немцы согласились принять коммунизм и вместе с СССР рванули через Ла-Манш.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★★ 8.0
ГРАФИКА	★★★★★★ 6.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★ 7.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★★ 7.0
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★★ 7.5

Подробное отображение всех аспектов управления государством; возможность выбрать любую страну; реалистичное воспроизведение исторических деталей.

Отсутствие полноценного режима обучения; сложный в освоении интерфейс; предельно упрощенная графика; «заторможенность» игры; проблемы с балансом.

«ДЕНЬ ПОБЕДЫ 3» ДАЖЕ НЕ СТРАТЕГИЯ, А СИМУЛЯТОР ВТОРОЙ МИРОВОЙ ВОЙНЫ: МАКСИМАЛЬНО ПОДРОБНЫЙ И РЕАЛИСТИЧНЫЙ.

7.5

ся самому. А осваивать есть что. Название сериала давно уже стало синонимом выражения «хардкорная стратегия», но в этот раз шведам удалось переплюнуть самих себя. Количество подконтрольных тебе войск увеличилось на порядок, а регионов, на которые разбита карта боевых действий, теперь в шесть раз больше. За «Днем Победы 3» легко забыть, что перед тобой стратегия реального времени, – почти все время ты проводишь «на паузе», обдумывая ситуацию и раздавая приказы. К нашему маршальскому счастью, командовать стало легче. Вместо того чтобы вручную указывать каждой дивизии пункт назначения, ты выбираешь один из полевых штабов, объединяющих разные виды войск, и даешь приказ занять ту или иную область. Дальше компьютерные генералы все сделают сами. То же самое касается и промышленности – ты не высаживаешь виноградники в каждой провинции, а задаешь индустриальную ориентацию для целых регионов.

Ушли в прошлое конструкторские бюро из второй части. Наука вновь определяется технологическими ветками, причем после изобретения, например, новых винтовок ученые могут продолжать работу над их усовершенствованием, постоянно повышая характеристики данного вида оружия. Страны уже не так жестко закреплены за своими «специализациями» – конечно, Германия по-прежнему ориентирована на производство танков, но при желании она может сделать ставку и на авиацию, и на флот. Существенно расширились возможности разведки. Так, стараниями агентов можно частично рассеять туман над территориями противника (насколько подробны будут полученные сведения, зависит от работы шпионов). В основе системы дипломатии три крупных блока (коммунисты, страны оси, союзники), отношение к которым определяет международный статус той или иной страны. Какое-то время можно хранить нейтралитет, но рано или поздно выбор сделать все-таки придется. Дело в том, что, пока страна остается нейтральной, возможности ее лидера весьма ограниченны. А для того, чтобы начать военные действия, нужно не только определиться с внутренней политикой, но еще и поднять степень своей «грозности» в глазах атакуемой страны. Поэтому, хотя теоретически тебе позволено развязать войну еще в 1936-м, на деле устроить военные действия в начале игры невозможно – все (кроме разве что Германии) заняты активным залугиванием соседей.

Англо-американский десант берет на себя функцию гусей, спасающих Рим.

ВОЕВАТЬ – НЕ СТРОИТЬ

Теоретически игры вроде «Дня Победы 3» застрахованы от всякой критики. Любые претензии вроде «за таким потоком информации уследить нереально» можно легко списать на концепцию игры. Но Paradox Interactive, к сожалению, решила упростить критикам жизнь, выпустив на рынок сырой проект. В результате тебе приходится бороться не столько с другими державами, сколько с недоработками шведской студии. Хочешь типичный пример таких проблем? Представь, что ты решил собрать армию где-нибудь под Севастополем. Названия областей видны только при очень большом приближении, и единственный способ добраться до нужной провинции – искать ее вручную. Ну или набрать название в поисковой строке, что никак нельзя назвать самым удобным решением. Есть множество проблем с балансом – шведы сами признают, что перемудрили с системой снабжения войск и теперь солдаты в мирное время проедают все ресурсы, не оставляя запаса для развития промышленности и торговли. Некоторым странам в силу ряда причин тяжело дается смена нейтральности и уровня угрозы, отчего они вынуждены буксовать на старте. Но больше всего нареканий вызывает ужасающая медлительность Hearts of Iron 3. Говоря по-простому, игра тормозит – очень сильно и практически постоянно. Шведы списывают проблему на количество расчетов, которые выполняет система. Что делать? Терпеть. Очень полезный для любого генерала навык, знаете ли... Остается вставить дежурную фразу про то, что к моменту выхода журнала хотя бы часть проблем должна быть исправлена патчами. И добавить еще одну – о том, что «День Победы 3» является очень толковой хардкорной стратегией, но нормально играть в нее можно будет только после исправления недоработок. Если бы не сюрприз с сыростью итоговой версии, цены бы игре не было. ■

НАЗВАНИЕ «ДЕНЬ ПОБЕДЫ» ДАВНО СТАЛО СИНОНИМОМ ВЫРАЖЕНИЯ «ХАРДКОРНАЯ СТРАТЕГИЯ». НО В ЭТОТ РАЗ ШВЕДЫ ПРЕВЗОШЛИ САМИХ СЕБЯ.

ФАКТЫ:

15 тысяч провинций составляют карту военных действий

150 государств ждут своих лидеров

12 лет продолжается мировая война

ПОЙДЕТ: Процессор 3.2GHz, 1Gb RAM, видеокарта с 256Mb
ПОХОЖЕ НА: Прочие игры сериала Wolfenstein; Doom 3 и Call of Duty 2

Автор: Игорь Сонин

ЖАНР: First-Person Shooter
ИЗДАТЕЛЬ: Activision
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: 1С
РАЗРАБОТЧИК: Raven Software/ Endrant Studios
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1–12
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: Один DVD
ИНТЕРНЕТ: www.wolfenstein.com

ВИДЕО-РЕЦЕНЗИЯ НА ДИСКЕ!

WOLFENSTEIN

ВРАГ ОБЛИЛ ЭКРАН ЗЕЛЕНКОЙ

Некоторые игровые сериалы выдают каждому сиквелу обязательный порядковый номер. Наибольших успехов в этом деле достиг, конечно, Final Fantasy с его 14 частями. А вот Wolfenstein на циферки всегда было наплевать. Нынешняя игра седьмая по счету и все равно – просто Wolfenstein.

В этом есть своя логика. Все-таки немногие из нас могут сказать, что видели Castle Wolfenstein в начале 80-х или Wolfenstein 3D в начале 90-х. Сегодняшняя игра сама по себе, она не является ничьим продолжением. Составляющие «Вульфа» всем хорошо известны: нацистская Германия, оккультные эксперименты и бесстрашный агент Блазкович, крутой настолько, что даже из четырехкилограммового пистолета-пулемета MP 40 он (единственный во всей Второй мировой!) стреляет с одной руки. Авторы (а это Raven Software у сингла и Endrant Studios у мультиплеера) считают нынешний Wolfenstein... гм... «классическим» шутером с ненапрягающим сюжетом, многочисленными секретками и бесхитростным геймплеем. А работает игра на движке Doom 3 – пятилетней, простите, давности. Да уж, с таким мотором ее иначе как «классической» не назовешь...

ПРОТИВ ВСЕХ

В первом же уровне Блазковича под каким-то предлогом засылают в немецкий тыл, где герою придется «расследовать» деятельность нацистов. Небольшой городок Изенштадт оказывается родиной сразу нескольких групп сопротивления. Дальнейшая деятельность Блазковича идет по простому алгоритму: получил миссию, прошел уровень, доложил о выполнении – получил новую миссию, прошел уровень... Изенштадт – город маленький и неуютный. Невозможно отделаться от ощущения, что этот уровень-хаб добавили в игру, только чтобы хоть как-то растянуть прохождение. Иногда игра предоставляет тебе выбор между миссиями, но эта свобода действий обманчива: заданий немного, все они прописаны заранее, и, пока не пройдешь текущие, о новых можешь не мечтать.
О нацистских оккультных экспериментах бравый Блазкович узнает в стартовом видеоролике – и это даже правильно, в та-

Параллельное измерение ничем не отличается от обычного. Разве что зеленое.

О КОМПАНИИ

1994 Компания Raven Software выпускает свой первый FPS – игру Heretic на модифицированном движке Doom.

2000 Выходит Soldier of Fortune на модифицированном движке Quake 2 – первый немистический FPS компании.

2005 Raven Software выпускает Quake 4 – первую игру в этом сериале, разработанную за пределами id software.

СВОБОДА ДЕЙСТВИЙ ОБМАНЧИВА: ЗАДАНИЙ НЕМНОГО, ВСЕ ОНИ ПРОПИСАНЫ ЗАРАНЕЕ, И, ПОКА НЕ ПРОЙДЕШЬ ТЕКУЩИЕ, О НОВЫХ МОЖЕШЬ НЕ МЕЧТАТЬ.

кой игре нечего тянуть кота за резину. Мистический медальон дает герою способность переходить между измерениями: нашим (обычным) и «зеленым» (то бишь оккультным и богомерзким). Измерения принципиально ничем не отличаются, разве что в «зеленом» герой быстрее бегает и лучше замечает врагов. Со временем открываются три дополнительные способности: slo-mo, энергетический щит и усиление оружия. Медальон работает на потусторонней энергии, которую надо время от времени пополнять. Впрочем, источники маны расположены щедро, и на практике недостатка в ней не возникает.

Важная часть игры – секретки и тайники. По уровням разбросано огромное количество бонусов: золотишко, фолианты и просто «данные» с информацией о действиях фашистов. Драгоценный металл конвертируется в деньги, фолианты открывают апгрейды для медальона. Торговец на черном рынке за умеренную плату готов улучшить любое твое оружие – как стандартные автоматы, винтовки и гранаты, так и гораздо более эффективные «мистические» стволы. Улучшения эти отражаются на модели, которую ты видишь в игре, и очень полезны в бою, а охота за фашистским золотишком становится чуть ли не главным развлечением сюжетной кампании. Даже путешествия по центральному городу обретают смысл – попробуй-ка найди все 50 тайников!

СТАРЫЙ НЕ ЗНАЧИТ КЛАССИЧЕСКИЙ

Игра работает на движке от Doom 3 (если тебе интересно, формально он называется id Tech 4). Конечно, на «значительно модифицированном» движке от Doom 3. Модифицированность эта почему-то заметна скорее в системных требованиях, чем в реальной графике. Потому что игра, несмотря на все труды, выглядит плохо на любых настройках, а размер уровней (расстояние от загрузки до загрузки) по современным меркам просто смешной. Открытые пространства, деревья, вода, модели противников – все это выглядит отвратительно и работает чудовищно медленно. Лицевая анимация минимальная – дело обстоит настолько плохо, что

Первые уровни – самые насыщенные действием. Тебе не нужно искать нацистское золото, так отчего бы не насладиться атмосферой?

Альтернативное измерение в игре зеленое, а обычный мир – коричневый.

разработчикам пришлось делать заставки в форме заранее записанных видеороликов, а не скриптовых сценок. Прикрученный к игре физический движок Havok заставляет мелкие предметы эффектно разлетаться от взрывов и автоматных очередей. Толку от этого ноль. Наоборот, невезучий предмет может застрять в дверях и закрыть единственный проход. Наконец, есть большое подозрение, что «зеленое» параллельное измерение с его спецэффектами было придумано для того, чтобы скрыть недостатки допотопного графического движка. Такой фокус еще можно простить консольной игре, но на PC с его постоянно обновляющимися технологиями движок пятилетней давности это совершенно неприемлемо.

Вид из окна третьего этажа на возможности движка Doom 3.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★ 7.0
ГРАФИКА	★★★★★ 5.5
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★ 6.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★ 6.0
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★★ 7.0

+ Отличная подборка оружия, толковая система апгрейдов, интересные боссы, какая-никакая, а все-таки нелинейность.

– Устаревшая графика, беззубый сюжет, слабый мультиплеер, гейм-дизайн десятилетней давности.

ИГРА ВЫЗЫВАЮЩЕ НЕСОВРЕМЕННА КАК В ОБЛАСТИ ГРАФИКИ, ТАК И ПО ЧАСТИ ГЕЙМ-ДИЗАЙНА.

6.5

ФАКТЫ: **2** параллельных измерения | **4** сверхъестественные силы | **8** часов на прохождение сингла

На высоком уровне сложности против этих девушек помогает только замедление времени. И еще: обрати внимание на «детализацию» улиц города.

Наконец, мультиплеер. Мультиплеер в Wolfenstein есть, и это хорошая новость. Плохая новость в том, что его разрабатывала молодая и неопытная команда Endrant Studios на движке от Enemy Territory: Quake Wars. Игроки делятся на две команды, внутри команд – на классы: солдаты, медики и механики. Режимов игры всего три: два основаны на выполнении заданий, третий – командный deathmatch. За успешную игру ты получаешь золото, которое можно затем потратить на улучшение характеристик своего персонажа. Вот, собственно, и все – очень скромно. Даже бесплатный (!) мод Wolfenstein: Enemy Territory предоставлял больше возможностей. Прибавь к этому смешное ограничение на количество игроков – и вывод напрашивается сам собой: не старались.

ДЕМАРШ ДО БЕРЛИНА

Профуканный мультиплеер – это, конечно, огромный провал. Но его проблемы были очевидны задолго до выхода игры, и, уверен, разработчики прекрасно о них знали. Создается впечатление, что пару лет назад они взяли «фич-лист» (список особенностей игры) и не мудрствуя лукаво начали ставить галочки напротив каждого пункта. Оккультные элементы – есть; секретки – есть; параллельное измерение – есть; система опыта в мультиплеере – есть. Но достаточно иметь общее представление о гейм-дизайне, чтобы понять, что эти элементы в нынешней их реализации просто не работают. «Страшный» уровень в госпитале (сам по себе надоевший штамп) напрочь испорчен алчными поисками золотых слитков. Обычное измерение бесполезно – в параллельном герой при прочих равных движется быстрее. В мультиплеере обвешанные «эпическими шмотками» ветераны гораздо сильнее новичков, что мгновенно уничтожает любой баланс – а ведь еще Call of Duty 4 и Team Fortress 2 убедительно доказали, что опытные игроки не должны быть сильнее – они должны быть другими. Наконец, летающие фрицы-базукеры, которые мгновенно накрывают тебя потоком ракет (и откидывают к предыдущему чекпойнту) еще до того, как ты успеваешь их заметить, – это откуда взялось? Это, что ли, делает игру интереснее? Подобные фокусы были обычны десять лет назад, но в современных играх так делать просто нельзя. И таких примеров сомнительного, неловкого гейм-дизайна можно привести не один десяток. Что у игры безусловно хорошо, так это подборка оружия да система апгрейдов. Но на них одних в наши дни не дотянешь даже до семерки. ■

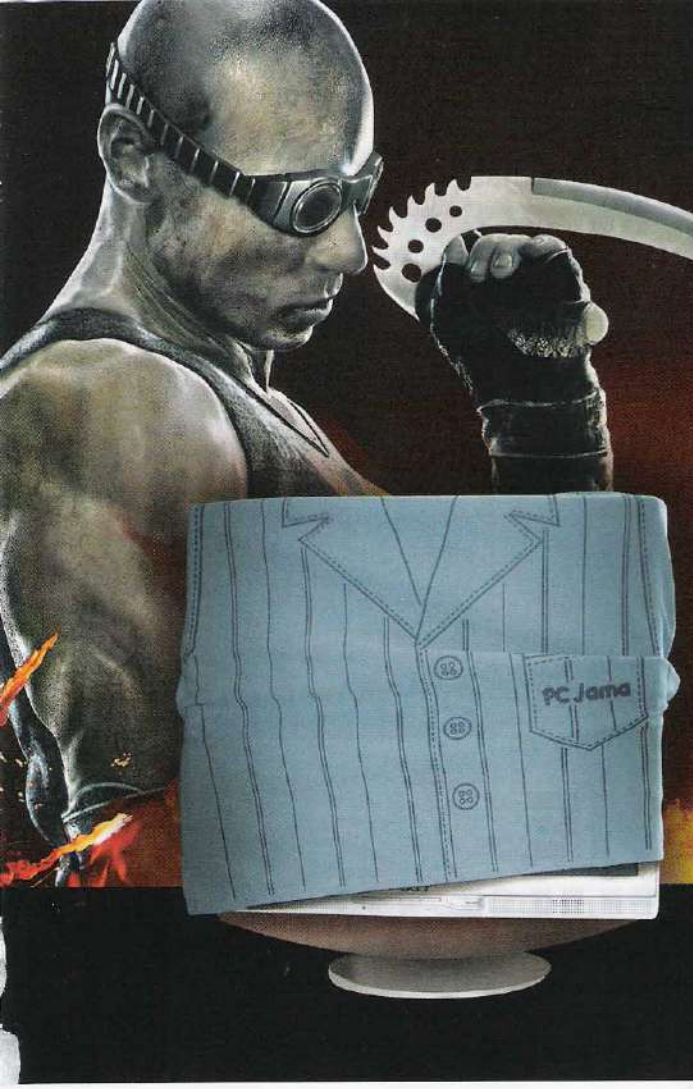
Эксплуатировать несбалансированную игровую механику легко и приятно. Примкнув штык и замедлив время, ты можешь перерезать горло хоть роте фашистов.

WOLFENSTEIN 3D

Ходит слух, что Wolfenstein 3D была первым в мире шутером от первого лица, но это не так. Жанр сформировался до него, однако именно Wolfenstein 3D была первым в мире широко известным и всеми любимым шутером от первого лица. В игре толком не было сюжета, она построена по принципам платформера – с поиском многочисленных секреток, со счетчиком жизней и с игрой на очки. Позже, по мере формирования жанра, эти идеи были многократно переосмыслены. Именно успех Wolfenstein 3D заставил id Software всерьез взяться за FPS – значительно переработав графический движок, через два года компания выпустила культовую Doom. Наконец, по сей день известность игре приносит ее последний босс – меха-Гитлер в скафандре и с четырьмя пулеметами.

Как ни крутись, а денег на все апгрейды не хватит. Разумно выбрать несколько любимых пушек и сосредоточить на них свои финансовые возможности.

Это же Call of Duty! Причем вторая часть. И это не комплимент.



Подпишись в октябре на журнал

PC игры

ПОЛУЧИ ПОДАРОК! чехол для монитора

Вопросы о подписке можно также направлять по адресу: INFO@GLC.RU или прояснить на сайте WWW.GLC.RU

Узнай, как подписаться! Бесплатные телефоны:
8(495)780-88-29 (для москвичей)
и 8(800)200-3-999 (для жителей других регионов, абонентов сетей МТС, Билайн и Мегафон).
Стоимость подписки на 6 мес. – 1300 руб., 12 мес. – 2300 руб.

ПОДПИСНОЙ КУПОН

☐ Я подписываюсь на журнал «PC игры»

На ___ мес.
Начиная с _____ 2009 г.

☐ Доставлять журнал по почте на домашний адрес

Доставлять журнал курьером:
☐ на адрес офиса* ☐ на домашний адрес**

(отметь квадрат выбранного варианта подписки)

Ф.И.О. _____

АДРЕС ДОСТАВКИ:

индекс _____
область/край _____
город _____
улица _____
дом _____ корпус _____
квартира/офис _____
телефон (код) _____
e-mail _____
сумма оплаты _____

*в свободном поле укажи название фирмы и другую необходимую информацию
**в свободном поле укажи другую необходимую информацию и альтернативный вариант доставки в случае отсутствия дома

свободное поле

Извещение

ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»
АБ «ОРГРЭСБАНК», г. Москва
р/с № 40702810509000132297
к/с № 30101810900000000990
БИК 044583990 КПП 770401001
Плательщик
Адрес (с индексом)

Назначение платежа	Сумма
Оплата журнала «_____» с _____ 200 г.	

Ф.И.О.
Подпись плательщика

Кассир

Квитанция

ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»
АБ «ОРГРЭСБАНК», г. Москва
р/с № 40702810509000132297
к/с № 30101810900000000990
БИК 044583990 КПП 770401001
Плательщик
Адрес (с индексом)

Назначение платежа	Сумма
Оплата журнала «_____» с _____ 200 г.	

Ф.И.О.
Подпись плательщика

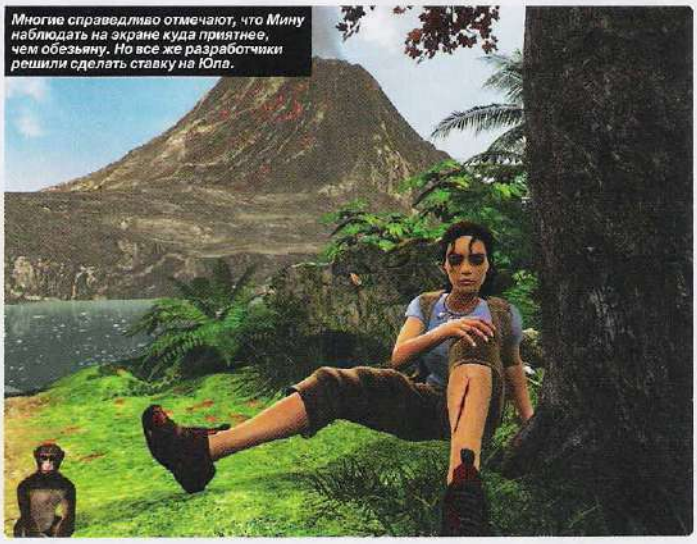
Кассир

ПОЙДЕТ: Процессор 800MHz, 128Mb RAM, видеокарта с 64Mb
ПОХОЖЕ НА: Destination: Treasure Island, Robinson's Requiem, Voyage: Inspired by Jules Verne

Автор: Дмитрий Карасев

Тропический рай постепенно превращается в тропический ад.

ВИДЕО-РЕЦЕНЗИЯ НА ДИСКЕ!


Многие справедливо отмечают, что Мину наблюдать на экране куда приятнее, чем обезьяну. Но все же разработчики решили сделать ставку на Юпа.

ВОЗВРАЩЕНИЕ НА ТАИНСТВЕННЫЙ ОСТРОВ 2

ЗАПЛЫВАЙТЕ К НАМ НА ОГОНЕК

- **ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:** Return to Mysterious Island 2: Mina's Fate
- **ЖАНР:** Adventure
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Microids
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** 1С
- **РАЗРАБОТЧИК:** Kheops Studio
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1
- **КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ:** Один DVD
- **ИНТЕРНЕТ:** www.mysteriousisland-game.com

Оказаться на необитаемом острове в результате кораблекрушения – это большая неудача. Быть вторично выброшенным на тот же остров – это, видимо, уже тенденция. Впрочем, спортсменка, комсомолка и просто главная героиня Мина по-прежнему не унывает. Свалив половину работы на подручную обезьянку по имени Юп, она смело отправляется вглубь знакомых джунглей, чтобы повторно пройти курс по выживанию в экстремальной ситуации.

ВОЗВРАЩЕНИЕ В ЗОЛОТУЮ ЭРУ

Исполнительный директор Electronic Arts Джон Ричитьелло (John Riccitiello) как-то раз посоветовал определять популярность того или иного жанра по количеству сиквелов. То есть чем больше в этом жанре выходит продолжений, тем он популярнее, ведь появление второй части является наглядным доказательством успеха первой. Данный метод в очередной раз подтверждает тезис о том, что квестам сейчас живется гораздо хуже, чем раньше. Это в 90-е никого нельзя было удивить адвенчурой с порядковым номером 2 или 3. Нынче же пример Kheops Studio, решившей через пять лет вернуться к своей игре по мотивам «Таинственного острова» Жюля Верна, скорее исключение, нежели правило.

Сама игра тем временем выглядит именно как гость из золотой эры квестов, со всеми привычными достоинствами и недостатками тех игр, с экзотическим миром, увлекательным сюжетом, пиксельхантингом и прочая... Помнишь бесконечное число шуток о том, что настоящий фанат квестов может из сломанного зонтика, рыбной кости и резинки собрать удочку, а потом с ее помощью сорвать гроздь бананов? Приготовься снова обшаривать окрестности в поисках всего, что не приколочено земле гвоздями, а потом до посинения возиться с инвентарем, тыкая собранным добром в каждую дырку и перебирая возможные комбинации в поисках правильного решения.

За исключением нескольких головоломок и набора мини-игр (весьма занятных, следует отдать Kheops Studio должное), «Возвращение на Таинственный остров 2» состоит из старых добрых задач на грамотное использование собранных предметов. Большинство решений вполне логичны, и до них проще додуматься, чем подобрать ответ методом тыка. Никакого скрещивания бобика с чайником в надежде получить свисток – на таинственном острове для любой вещи найдется очевидное применение.

ЧТО ТАКОЕ НЕ ВЕЗЕТ

А с чего, собственно, Мину опять потащило на проклятый остров, спросишь ты? Отвечаем: на самом деле она его и не покидала. Появившийся в конце первой части вертолет, который должен был забрать девушку и ее ручную макаку с острова, улетел очень

О КОМПАНИИ

2004
Парижская Kheops Studio, основанная выходцами из Cryo Interactive, выпускает свой первый квест – The Egyptian Prophecy.

2005
Выпустив Return to Mysterious Island, студия провозглашает целью «объединение развлечений и культуры» (под которым понимает создание игр по мотивам известных литературных произведений).

2007
Вот пример одного из таких «культурологических квестов» – игра Destination: Treasure Island по мотивам «Острова сокровищ».

недалеко. Стоило нашим героям подняться в воздух, как тут же началось извержение вулкана, и машина рухнула в близлежащее озерцо. Повествование, как и в прошлый раз, идет с помощью стилизованных под комиксы изображений – довольно симпатичных, хотя и было бы неплохо добавить к ним побольше закадрового текста, чтобы игрок мог лучше понять происходящее. Хотя и без дополнительных пояснений вскоре становится понятно: обстоятельства второго забега по тропическому раю куда сложнее, чем в предыдущем случае.

Извержение привело к тому, что из-под земли начал вырываться ядовитый газ. Так что теперь Мина оказалась в непростой ситуации: она хочет сбежать с острова, но одновременно с этим она единственная, кто может его спасти. И если в прошлый раз можно было не торопиться, то теперь шансы тают с каждой секундой. Чем дальше продвигается героиня, тем заметнее становится действие яда на окружающий мир: жухнут листья, вянет трава, смолкает пение птиц... Да уж, атмосфера конца света на одном отдельно взятом острове удалась Kheops Studio на пять с плюсом.

ОБЕЗЬЯНКА С ГРАНАТОЙ

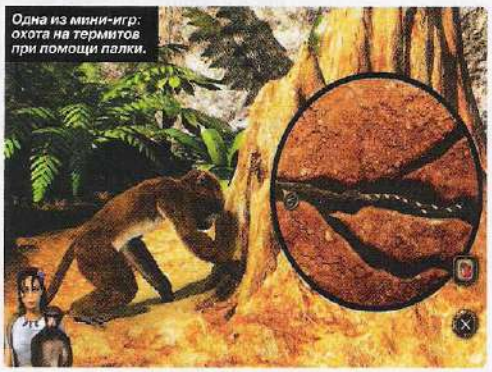
Что интересно, главным героем этой саги о конце света выступает даже не Мина, а ее ручной макак. Обезьянка держится молодцом – получив в сиквеле гораздо больше экранного времени по сравнению с первой частью, Юп использует его на полную катушку. Чего стоит только охота на ягуара с полным гнездом взбешенных ос под мышкой... На примата вообще свалена значительная часть черновой работы: он заботится о здоровье главной героини, занимается сбором необходимых предметов, налаживает контакт с другими обезьянами. Порой вообще становится непонятно, кто чьим спутником является. Со временем бесконечные кривляния Юпа начинают раздражать, но избавиться от него все равно нельзя. Разработчики, похоже, сами не на шутку увлеклись мохнатым героем – достаточно сказать, что его ужимки и прыжки выглядят достаточно правдоподобно, в то время как анимация героини оставляет желать лучшего. Кстати, раз уж пришло время для жалоб, упомянем заодно ряд технических проблем – игра имеет свойство а) периодически зависать и б) регулярно тормозить. Поэтому не стоит ориентироваться на заявленные технические характеристики – фактически твой компьютер должен быть на порядок мощнее. Откуда взялись такие запросы, совершенно непонятно: «Возвращение на таинственный остров 2» выглядит нормально, но о словосочетании «передовые технологии» здесь не может быть и речи.

Новому путешествию Мины очень трудно вынести однозначную оценку. Кому-то понравится старомодный игровой процесс – а кто-то скажет, что разработчики умудрились собрать все недостатки жанра. Кто-то пожалуется на то, что за пять лет игра не претерпела никаких изменений – а кому-то они и не были нужны. Кого-то повеселят ужимки Юпа – а кто-то скажет, что обезьяне уделили слишком много внимания да еще и выставили ее выпускником Оксфорда с дипломом сразу в нескольких областях. В общем, решай сам, хочешь ли ты возвращаться на таинственный остров. Если что – вертолет заправлен, вулкан заряжен и обезьяна ждет не дождется...

P.S. И еще. Игра очень раздражает назойливой рекламой. Во время путешествий по острову тебе постоянно суют под нос iPhone. Нет, не для того, чтобы героиня колола им орехи или выковыривала из земли лечебные корни, – просто Kheops Studio напоминает, что на него можно скинуть встречающиеся по пути мини-игры. Если у тебя при этом iPhone нет, то это исключительно твои проблемы. ■

Момент перехода от воздухоплавания к водным процедурам.

Установление отношений с другими обезьянами – отдельная часть игры. Можно просить, залучивать, делать комплименты и даже дарить подарки.



Одна из мини-игр: охота на термитов при помощи палки.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★½ 7.5
ГРАФИКА	★★★★★★★ 7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★ 7.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★★½ 7.5
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★★ 7.0

Интересный сюжет, увлекательные мини-игры, логичные задачи, забавная обезьяна-спутник, яркие тропические пейзажи.

Ничего нового по сравнению с первой частью, обезьянка под конец игры надоедает, сюжет подается не самым удачным способом, игра часто зависает.

КВЕСТ, СДЕЛАННЫЙ В СТАРЫХ ДОБРЫХ ТРАДИЦИЯХ. НЕПЛОХ САМ ПО СЕБЕ, ПРИ ОБЩЕМ ДЕФИЦИТЕ В ЖАНРЕ – ВДВОЙНЕ.

7.0

ФАКТЫ:

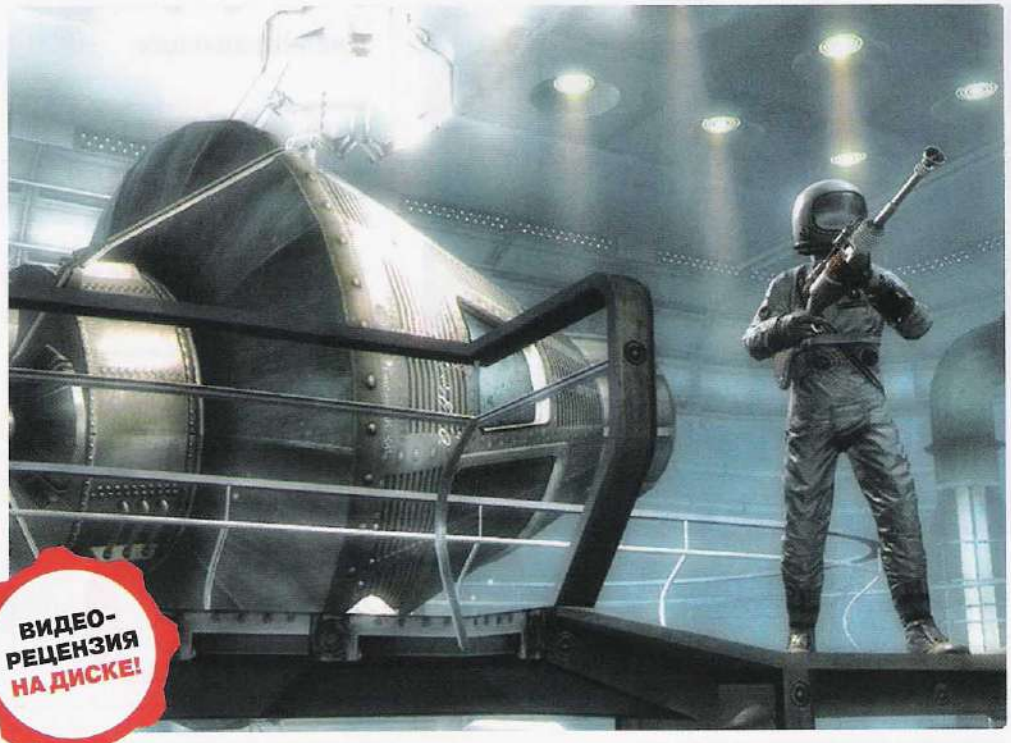
1 ставший привычным необитаемый остров

1 давно знакомая героиня со все той же обезьяной

1 игра, которая за пять лет почти не изменилась

ПОЙДЕТ: Процессор 2.4GHz, 1Gb RAM, видеокарта с 256Mb
ПОХОЖЕ НА: Fallout 3, The Elder Scrolls 4: Oblivion

Автор: Дмитрий Рубанов



ВИДЕО-РЕЦЕНЗИЯ НА ДИСКЕ!

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★ 4.0
ГРАФИКА	★★★★★★★½ 7.5
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★½ 6.5
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★★½ 7.5
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★★★ 8.0

+ Тема внеземных цивилизаций во вселенной Fallout наконец раскрыта. Много новых противников и оружия; оригинальная стилистика.

– Однообразный процесс отстрела репоголовых пришельцев не приносит радости. Смешная продолжительность, недостаточное количество диалогов, отсутствие дополнительных квестов.

СКОРОТЕЧНОЕ И ПРИМИТИВНОЕ НЕЧТО. РАЗРАБОТЧИКИ НАСТУПИЛИ НА ТЕ ЖЕ ГРАБЛИ, ЧТО И В СЛУЧАЕ С OPERATION ANCHORAGE.

5.5

FALLOUT 3: MOTHERSHIP ZETA

ЗА УПОКОЙ

- **ЖАНР:** Role-Playing Game
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Bethesda Softworks
- **РАЗРАБОТЧИК:** Bethesda Game Studios
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1
- **КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ:** Цифровая дистрибуция
- **ИНТЕРНЕТ:** fallout.bethsoft.com

3апоминающаяся прогулка по мрачному парку «Точка обзора» оставила после себя ощущение легкой эйфории. Казалось бы, вот оно, счастье: обширные неизведанные территории, колоритные персонажи, куча занятных квестов на любой вкус. Bethesda методом проб и ошибок наконец вывела рецепт правильного мини-дополнения для Fallout 3. Но, как гласит суровая житейская мудрость, если сегодня тебе было очень хорошо, то завтра обязательно будет очень плохо. Mothership Zeta, пятая и официально последняя подборка контента для Fallout 3, лишь подтверждает устоявшееся правило.

ХРОНИКА СОБЫТИЙ

Прежде чем обрушить на Bethesda праведный гнев и шквал справедливой критики, освежим в памяти предыдущие попытки компании сделать Fallout 3 больше, лучше и интереснее. Неблагодарная участь первого блина выпала на долю Operation Anchorage. Персонаж, не выходя из виртуальной реальности, участвовал в реконструкции военной операции на Аляске во времена вымышленной американско-китайской войны. На смену выжженной Пустоши пришли морозные северные пейзажи, скриптовые сценки на манер Call of Duty почти полностью заменили привычные квесты, а диалоги деградировали до сухих брифингов. Иначе говоря, Bethesda попыталась сделать на базе Fallout 3 шутер, причем тактический. Оригинальное начинание загнулось под натиском багов, однообразия и недееспособного искусственного интеллекта. После звонкого провала Operation Anchorage разработчики взяли тайм-аут. The Pitt – следующее мини-дополнение для игры появилось не через месяц, как ожидалось ранее, а только через два. В Fallout 3 вернулись атмосфера (теперь

Разработчики, конечно же, не смогли удержаться от собственной фантазии на тему гибели «Звезды смерти».

Огромные котелки алиенов – отличные мишени.

О КОМПАНИИ

2008 За первую неделю продаж Fallout 3 принесла компании Bethesda Softworks около 300 миллионов долларов.

2009 В середине октября на полки магазинов лягут красивые коробки Fallout 3: Game of the Year Edition с последней версией игры и пятью мини-дополнениями внутри.

2010 Ближе к концу года Obsidian Entertainment и Bethesda обещают выпустить Fallout: New Vegas – совершенно новый проект во вселенной Fallout.

очень вязкая и специфичная, в духе романов Достоевского), интересный сценарий и чувство собственного достоинства. Узкие улочки Питтсбурга приготовили сложные, но увлекательные испытания для чужака с электрическим топором в руках и парой сотен стимуляторов в бездонном кармане. Главным аттракционом третьего расширения, Broken Steel, стала возможность продолжить игру после финальных титров и прокачать персонажа аж до 30-го уровня. С одной стороны, добавка не стала очередной обособленной подборкой локаций, шмоток, оружия, квестов и органично дополнила сюжет оригинала. С другой – зияющие дыры в сценарии, предсказуемые задания и назойливая войнушка с остатками Анклава напрочь лишили Broken Steel харизмы и индивидуальности.

Наконец, недавней Point Lookout удалось побороть предыдущие дополнения одним ловким ударом. Bethesda вспомнила о замечательном американском писателе Лавкрафта, погрузила заброшенный парк «Точка обзора» в густой туман и выпустила на улицы физических и моральных уродов прямиком из «Дагона» и «Тени над Иннсмутом». Окружающий мир и его обитатели оказались настолько запоминающимися, что редко какой любитель Fallout 3 покидал «Точку обзора» до успешного завершения последнего побочного квеста.

ЗЕЛЕНЫЕ И СМЕШНЫЕ

Следы инопланетных цивилизаций в мире Fallout четко прослеживаются с первой части: где-то можно было найти скелеты пришельцев, где-то – космический корабль, но только в виде невинной «пасхалки». Mothership Zeta посвящает общению с братьями по разуму цепочку из трех коротких квестов. Заключительное дополнение оказалось самым коротким – на полное прохождение сюжета, если не топтаться на месте, уйдет максимум полтора часа. После того как пип-бой ловит странный радиосигнал, на карте появляется очередной маркер. Метка указывает на разбитый вдребезги неопознанный летающий объект (самые шустрые наши читатели нашли его еще в оригинальной версии Fallout 3). Изучить посудину в деталях не получится – персонаж попадает в энергетический луч космического крейсера «Зета» и со световой скоростью несется в сторону орбиты, где его с распростертыми объятиями ждут любознательные зеленые человечки. Быстро выясняется, что одинокий воин Пустоши не единственная жертва злобных алиенов. Друзья по несчастью похищены из самых разных временных эпох. Компанию герою составляют маленькая девочка, полевой врач, ковбой, странного вида женщина и дальний родственник Чингисхана.

Дизайн врагов (а это несколько видов инопланетян и верных им дронов) Bethesda позаимствовала прямиком из фантастики 50-х годов прошлого века и современных пародий. Огромные головы, комбинезоны, шлемы-аквариумы, смешные бластеры – то же самое в такой же по-хорошему бредовой форме было в фильмах «Марс атакует» и «Очень страшное кино 3».

Даже трехминутную прогулку в открытом космосе Bethesda умудрилась сделать совершенно не запоминающейся.

РАЗРАБОТЧИКИ СДЕЛАЛИ ШАГ НАЗАД, СПОТКНУЛИСЬ И БОЛЬНО УДАРИЛИСЬ ГОЛОВОЙ О КОСЯК.

Любое внутреннее помещение космического корабля так или иначе состоит из четырех голых стен, кучи лампочек и причудливого компьютерного терминала.

САПЕР ОШИБАЕТСЯ ДВАЖДЫ

Оригинальная стилистика – половина дела, но решающий голос, как обычно, у параметра «интересность». Тут-то и кроется главная загвоздка. С реализацией геймплея у нового дополнения беда. Кажется, после хорошей The Pitt, неплохой Broken Steel и образцовой Point Lookout разработчики сделали шаг назад, споткнулись и больно ударились головой о косяк. Иначе как объяснить очередное превращение Fallout 3 в занудную стрелялку? Причем еще более глупую, чем Operation Anchorage.

Полтора часа игрок занимается только одним делом: рвет на куски, испепеляет и расщепляет инопланетную скверну. Специально для этого предусмотрено семь новых видов оружия – от энергетической дубинки до смертоносной винтовки пришельцев, питающейся от специальных батарей. И ради чего? Ради пресной концовки а-ля «Звездные войны»? Или одного несчастного перка, увеличивающего убойную силу оружия пришельцев на 20 процентов? Полезного шмотья мало – ковбойская шляпа и боевой костюм нашего узкоглазого друга годятся только в качестве сувениров. На такой же дешевый сувенир похож и сам Mothership Zeta, завершивший эпопею с мини-дополнениями грандиозным разочарованием. ■

ФАКТЫ: **77** минут ушло на прохождение | **7** разновидностей противников | **7** образцов нового оружия

ПОЙДЕТ: Процессор 3GHz, 1Gb RAM, видеокарта с 256Mb
ПОХОЖЕ НА: Вторая мировая, Combat Mission

Автор: Дмитрий Карасев

Как и прежде, миссии сделаны таким образом, что у нас есть несколько путей к победе.

Итальянские солдаты при случае вполне могут дать деру с поля боя. Правда, бойцы других армий тоже не отличаются смелостью.

ИСКУССТВО ВОЙНЫ:
АФРИКА 1943. ИТАЛЬЯНСКИЙ ВАРИАНТ
НА АФРИКАНСКОМ ФРОНТЕ БЕЗ ПЕРЕМЕН

- **ЖАНР:** Real-Time Strategy / Wargame
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Battlefront.com
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** 1С
- **РАЗРАБОТЧИК:** 1С
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1–8
- **КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ:** Один DVD
- **ИНТЕРНЕТ:** artofwargames.1c.ru/page.php?id=76

От «Итальянского варианта» трудно было ждать чего-то особенного. Когда разработчики в пресс-релизе скрупулезно подсчитывают количество новых миссий и дополнительных образцов техники, становится очевидно, что значительных перемен в ближайшее время не предвидится. Из «Искусства войны» получилось хорошее дополнение, а хорошее дополнение для хорошего addon к хорошей игре – это ведь уже само по себе неплохо, верно?

РОММЕЛЬ В ВАЛЕНКАХ

Если вдуматься, изменения нужны «Искусству войны» не больше, чем валенки африканскому корпусу СС. Механизм игры со времен «Второй мировой» работает почти как швейцарские часы и, видимо, проработает так еще в два раза дольше. А то, что «1С» вдруг возьмется исправлять эти самые «почти» (например, вправит мозги пехоте с ее манерой вылезать из окопа навстречу противнику), на это ведь никто особенно и не рассчитывал. Ну и ладно. Мирились же мы с этим со времен «Второй мировой», и еще в два раза дольше, видимо, мириться будем. Как это часто бывает со стратегиями, дополнение посвящено новой расе... Пардон, еще одной стороне конфликта, которую разработчики обошли вниманием в оригинальной игре. Теперь же итальянцы представлены наравне с другими: им дано десять новых видов техники, по меркам игры это весьма и весьма немало. Разработчики вообще решили сделать акцент именно на военной технике, сведя использование пехоты к минимуму – отчасти потому, что в оригинале ассортимент этой самой техники был не самым большим, отчасти потому, что, как честно было отмечено на официальном форуме «Искусства войны», пехота в игре реализована не слишком удачно.

ПО БАРХАНАМ И ПО ВЗГОРЬЯМ

Именно поэтому на роль главного героя кампании была утверждена знаменитая бронетанковая дивизия «Чентауро» (Centauro). Посвященные ей восемь новых миссий рассказывают о второй половине африканской кампании союзников – от отступления в Ливии в конце 1942 года до капитуляции в Тунисе. Миссии составлены на привычном для «1С» высоком уровне, да и сами итальянские войска перенесены в игру со всем старанием: форма солдат, ТТХ боевых машин, подробнейшая справка в энциклопедии – все как положено. Бонусом идет мини-кампания за США, а также по одной одиночной миссии для итальянцев, британцев и немцев.

О КОМПАНИИ

2006 В октябре «1С» выпускает RTS «Вторая мировая», а через полгода выходит более хардкорная версия игры. Отличный варгейм подпорчен рядом технических проблем, например кошмарной оптимизацией.

2008 На августовской конференции КРИ «1С» анонсирует игру «Искусство войны: Африка 1943» – переработанный вариант «Второй мировой», в котором должны быть учтены все недостатки оригинала.

2009 В апреле «1С» отправляет «Искусство войны» на прилавки. Игра оказалась не хуже «Второй мировой», но ни проблемы с оптимизацией, ни старые баги никуда не делись.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★ 7.5
ГРАФИКА	★★★★★★★★ 8.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★ 7.5
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★★★ 8.0
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★★★ 8.0

Появление в игре итальянской техники, две новые кампании. Плюс все достоинства оригинальной игры.

Проблемы с совместимостью между «Итальянским вариантом» и «Африкой 1943», быстротечность новых кампаний, а также все недостатки оригинальной игры.

ПОКЛОННИКИ СЕРИАЛА БУДУТ РАДЫ ВОЗМОЖНОСТИ СЫГРАТЬ ЗА ИТАЛЬЯНЦЕВ. А БАГИ... МЫ К НИМ УЖЕ ПРИВЫКЛИ, ВЕРНО?

7.5

Недостатки? Они перекочевали из предыдущих релизов. То пехота опять начнет чудить, то придется полчаса разыскивать последний недобитый танк, то сама игра перейдет в покадровый режим – оптимизация по-прежнему оставляет желать много лучшего. Плюс возникают проблемы с совместимостью – например, при установке «Итальянского варианта» теряется доступ к старым сохраненным играм. А если говорить в общем и целом, то все осталось по-прежнему: перед нами один из лучших на сегодня варгеймов, впечатление от которого привычно портит ряд знакомых уже технических огрехов. ■

ПОЙДЕТ: Процессор 3.4GHz, 1Gb RAM, видеокарта с 128Mb
ПОХОЖЕ НА: Delta Force, Savage, Company of Heroes

Автор:
Олег Чеботарев

RAVEN SQUAD: OPERATION HIDDEN DAGGER

ДАРВИНГ

ЖАНР: Action/Strategy
ИЗДАТЕЛЬ: SouthPeak Games, Evolved Games
РАЗРАБОТЧИК: Atomic Motion
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1–2
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: Один DVD
ИНТЕРНЕТ: www.ravensquad.com

Игры формата Raven Squad: Operation Hidden Dagger обычно появляются на свет следующим образом. Представь себе заляпанный селедкой и покрытый сигаретными ожогами кухонный стол. За столом сидят начинающие программисты: в голове у каждого – миллион идей, а в желудке – по два литра плохого пива.

Но программисты уже не пьют – они зачарованно слушают заглянувшего на огонек гейм-дизайнера. Дизайнер вошел в раж: выкрикивает словосочетания «новое слово в жанре» и «красные ферарри», строит из пальцев беспроигрышный дизайн-проект. Часом позже, воодушевленные и полные надежд, программисты расходятся по домам, условившись встретиться завтра на том же месте; большая игроиндустрия ждет, в воздухе витает манящий аромат успеха. Утром, правда, становится ясно, что манящий аромат успеха за ночь превратился в неприятную вонь, а большая игроиндустрия в гробу их всех видала. Но отступать уже поздно – перед пацанами неудобно.

КУНСТКАМЕРА

У студии Atomic Motion на сегодняшний день нет даже собственного веб-сайта, что само по себе говорит о многом. Ее дебютная игра Raven Squad теоретически должна была стать гармоничным совмещением двух крайностей – FPS и RTS, но на деле оказалась крайностью третьей: это игра, слепленная из куска серого пластилина и двух разных жанров. Симбиоза не вышло, получился жутковатого вида уродец: нажмешь на пробел – вырастает хвост, но голова отваливается и в обратном порядке; повторять до тошноты. Игра начинается с пародии на кинофильм Black Hawk Dawn: над морем в лучах заката летит вертолет с тройкой героев на борту, машина красиво таранит складывающиеся из воздуха титры. 20 минутами позже все это дело сбивают ракетой амазонские лесные братья – только герои к тому времени уже летят на самолете, и их не трое, а шестеро. Дальше начинается экшен: лысый штурмовик со сложным именем и автоматом Калашникова в течение пяти минут ищет и

В стратегическом режиме игра превращается разве что не в тетрис.

Джунгли депрессивны и унылы.

Герои депрессивны и унылы. Так же как и джунгли.

О КОМПАНИИ

2008 Группа венгерских энтузиастов самоорганизовалась в студию Atomic Motion.

2009 Atomic Motion закончила разработку Raven Squad: Operation Hidden Dagger.

2010 Atomic Motion откроет собственный сайт в глобальной информационной сети интернет.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★ 5.0
ГРАФИКА	★★★★★★★ 7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★ 5.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★ 5.0
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★★ 7.0

Ролики между миссиями значительно лучше того, что творится в самой игре.

Всю игру кажется, что Atomic Motion просто шутит – продукты одного с Raven Squad качественного уровня не принято продавать за деньги уже лет пятьсот.

ДВЕ ПЛОХИЕ ИГРЫ ПО ЦЕНЕ ОДНОЙ.

5.0

находит разбросанных по окрестностям товарищей, убивает 100 тысяч не то колумбийцев, не то вьетконговцев и вообще всячески делает вид, что он последний герой боевика. Получается паршиво: героя научили совершать кусательные движения ртом в такт речи и дергать конечностями, но для кинематографа этого явно недостаточно. Характеры товарищей по команде проработаны не в пример лучше: у некоторых даже есть волосы на голове. В остальном бойцы отличаются только видом таскаемого за спиной оружия и соответственно специализацией: кто-то мастерски обращается с пистолетом-пулеметом, на досуге играя снайперской винтовкой, а кто-то ничего не может без шотгана и базуки. Команда условно разделена на два отряда: разведчиков и штурмовиков, но толку от этого ноль: дряхлый и тщедушный снайпер убивает врагов из «мака» ничуть не хуже, чем стрелок-бородач, похожий на пулеметчика из Team Fortress 2. Умереть невозможно: боец, по неосторожности поймавший своей тушкой десять обойм подряд, падает на землю и начинает страдать, пока не подоспеет кто-нибудь из товарищей со склянкой морфия. Переключаться между героями можно совершенно свободно, хотя не очень-то и хотелось. В остальном FPS-часть Raven Squad дико напоминает недавнюю Delta Force: Xtreme 2. Здесь точно такие же картонные джунгли и прячущиеся в них воинственные идиоты в шляпах; отличия искать бесполезно – их нет.

НА ДНЕ

В стратегическом режиме Delta Force скоропостижно заканчивается, и начинается серо-зеленый гротеск, в котором смутно угадываются черты Company of Heroes и Dawn of War 2. Камера взлетает в небо, все сколько-нибудь интерактивные объекты превращаются в пиктограммы, а главной задачей игрока становится отыскать на фоне блеклой земли сидящих в засаде коммандос. Осознанно управлять героями при этом абсолютно незачем – послал всех сразу на другой конец карты и сиди смотри, что получится. В этот момент приходит понимание, что играешь мощным шестиглавым Змеем Горынычем из фольклора: на месте убитой головы вырастает новая, а потерять все сразу невозможно – перебрали с хитпойнтами. На этом же этапе становится ясно, что Raven Squad на самом деле черно-белая. Игра манипулирует цветом, подкладывая под экран цветные бутылочные донышки; поставит зеленое – готовы сырые джунгли, заменит на желтое – и вот уже команда красиво уходит в золотой закат. Ощущения странные: как будто кто-то украл из монитора глубину цвета, отправив все действо в глухие 90-е. Atomic Motion явно занимается не своим делом. В нашей суровой реальности Raven Squad – это плохой клон Delta Force и плохой клон Company of Heroes в одной коробке; вещи мало кому нужные. Игры нет. Эпический симбиоз жанров остался где-то там, на этапе дизайн-проекта. Вот и получается, что главная ценность большой и амбициозной Raven Squad в мутных, явно сделанных в последний день роликах между миссиями, где суровые герои под рок-н-ролл и цитаты из Черчилля храбро сражаются с деревьями. ■

Вот так вот стоять можно хоть сутки – мерзавец по ту сторону прицела будет стрелять куда угодно, но только не в нас.

RAVEN SQUAD – ЭТО ПЛОХОЙ КЛОН DELTA FORCE И ПЛОХОЙ КЛОН COMPANY OF HEROES В ОДНОЙ КОРОБКЕ.

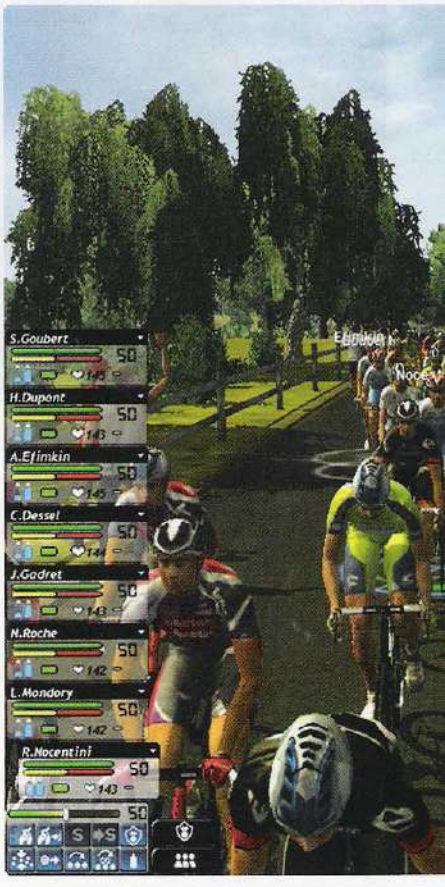
ФАКТЫ: **1** джунгли | **6** коммандос | **8** бит глубины цвета

ПОЙДЕТ: Процессор 2.2GHz, 1Gb RAM, видеокарта с 128Mb
ПОХОЖЕ НА: Cycling Evolution 2008, Mountainbike Challenge 09

Автор:
Дмитрий Карасев

Загоняешь лидера на тренировках – по трассе он будет двигаться в режиме задумчивой черепахи.

Оказаться в толпе на горном участке – хуже нет. Завал обеспечен.



PRO CYCLING MANAGER SEASON 2009

КАК ВЫИГРАТЬ ТУР ДЕ ФРАНС

- **ЖАНР:** Sports
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Focus Home Interactive
- **РАЗРАБОТЧИК:** Cyanide Studio
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1–20
- **КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ:** Один DVD
- **ИНТЕРНЕТ:** www.cycling-manager.com

За последний год в мире вышли: один симулятор подъемного крана, два симулятора самосвала, два менеджера станции по запуску шаттлов и одно дополнение к симулятору маршрутного автобуса «Берлин – Кельн». Игра Pro Cycling Manager Season 2009 выгодно отличается от них тремя вещами: в нее а) интересно играть, б) не только по мнению авторов и в) не одним фанатам велосипедного спорта.

НАС НЕ ПОЙМАЮТ

Cyanide Studio уже почти восемь лет с завидным упорством шлифует свой сериал Pro Cycling Manager, не внося в него кардинальных изменений, но постоянно подчищая огрехи и внося косметические поправки. Вот и на сей раз список обновок выглядит весьма скромно: подретушировали интерфейс, дали возможность создавать собственные команды, позволили участвовать в отдельных турнирах и гонках вне режима карьеры. По большому счету все. В Cyanide Studio работают лентяи? Нет, просто игра уже и так отполирована до блеска. Впрочем, главное в Pro Cycling Manager 2009 не это. Дело в том, что Pro Cycling Manager 2009 – это именно игра, а не игрушка. Она не предлагает умилять-ся «воссозданным с максимальной точностью моделям велосипедов», а бросает тебе вызов – мол, попробуй выиграй, если сможешь. Ну что же, вызов принят. А попробуем-ка мы выиграть Тур де Франс, главную гонку велосипедного сезона. Надо же с чего-то начинать!

НА ПОДСТУПАХ К ПАРИЖУ

Вряд ли Pro Cycling Manager 2009 удалось бы вызвать столько азарта, если бы не одно существенное отличие от многих других симуляторов – не нужно быть дипломированным велосипедистом, чтобы разобраться в этой игре. Даже если ты не знаешь, кто в мире чемпион по спринту, то легко сможешь сориентироваться по характеристикам. Конечно, Pro Cycling Manager 2009 ухитряется обсчитывать множество параметров вплоть до формы шлема гонщика и направления ветра, но, как показывает практика, можно успешно бороться за победу, разобравшись в происходящем процентов на 60. Так что выбираем себе команду с характеристиками получше – и едем выигрывать чемпионат. Работа у нас начинается задолго до первой гонки – нужно выбрать спонсоров и закупить снаряжение. Дальше – тренерская рутина. Все логично и предельно доступно: занятия в определенном лагере повышают соответствующую характеристику или просто общую форму, а отдых помогает гонщикам не перетрудиться и поднимает настроение (еще бы не поднимал!). Но самая увлекательная часть Pro Cycling Manager 2009 – это, конечно, сами гонки.

ШТУРМ ТРИУМФАЛЬНОЙ АРКИ

Гонки – это изюминка Pro Cycling Manager. Это напряженная борьба, объединяющая в себе стратегию, тактику, алгебраические

О КОМПАНИИ

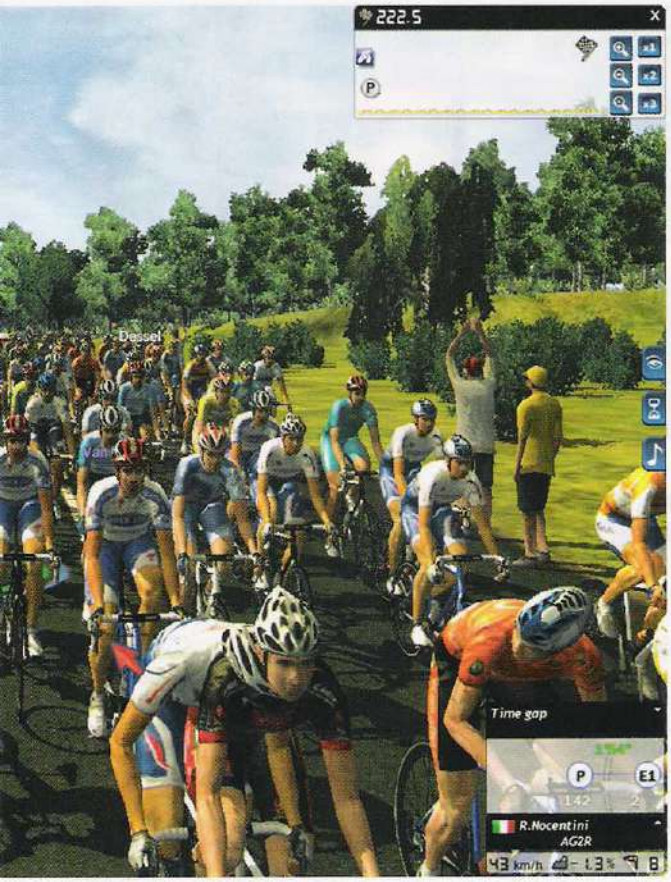
2000 Восемь сотрудников французского отделения Ubisoft покидают компанию, чтобы основать Cyanide Studio, которая прославится сериалами Pro Cycling Manager, Horse Racing Manager и Pro Rugby Manager.

2004 А еще Cyanide Studio известна симулятором менеджера спортивной команды из некоего волшебного мира – Chaos League.

2007 Также в активе разработчиков есть симулятор эпического героя – ролевая игра Loki: Heroes of Mythology.

Одно из новшеств Pro Cycling Manager 2009 – обновленные пейзажи за пределами трассы.

Без тонн статистики, конечно, не обойтись.



А ПОПРОБУЕМ-КА МЫ ВЫИГРАТЬ ТУР ДЕ ФРАНС, ГЛАВНУЮ ГОНКУ ВЕЛОСИПЕДНОГО СЕЗОНА. НАДО ЖЕ С ЧЕГО-ТО НАЧИНАТЬ!

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	7.5
ГРАФИКА	7.5
ЗВУК И МУЗЫКА	7.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	7.0
ИНТЕРФЕЙС	6.5

Подробное отображение всех аспектов жизни велогонщика, увлекательный режим гонки, хорошая графика. Для освоения игры не обязательно быть фанатом велоспорта.

Требует долгого изучения и знания английского языка, роль некоторых параметров определить очень сложно, по сравнению с прошлой частью нововведений не так много, как хотелось бы.

ДЛЯ ОДНИХ ЭТО ОЧЕРЕДНОЙ ВИТОК ЭВОЛЮЦИИ PRO CYCLING MANAGER, ДЛЯ ДРУГИХ – НЕПЛОХАЯ ИГРА, КОТОРАЯ МОЖЕТ ОКАЗАТЬСЯ ИНТЕРЕСНОЙ.

7.0

вычисления и немного предвидения. Как показали первые же заезды, на трассе приходится учитывать такую массу мелочей, что Pro Cycling Manager 2009 напоминает какой-нибудь хардкорный варгейм – приходится каждые пять минут ставить игру на паузу и думать, а не жахнуть ли по испанцам из зенитки… Пардон, не обогнать ли их на ближайшем спуске?

Вот простой пример: во второй гонке со старта в отрыв уходит группа гонщиков. Сразу бросаться в погоню – есть риск растратить силы и вообще не доехать до финиша. Отпустить – есть риск потом не догнать. Смотрим характеристики – команда-середняк, однако это ее домашняя траса, и у гонщиков есть стимул проявить себя. Впрочем, по характеристикам уже видно, что долго они такой темп не выдержат, а значит, пока можно не дергаться.

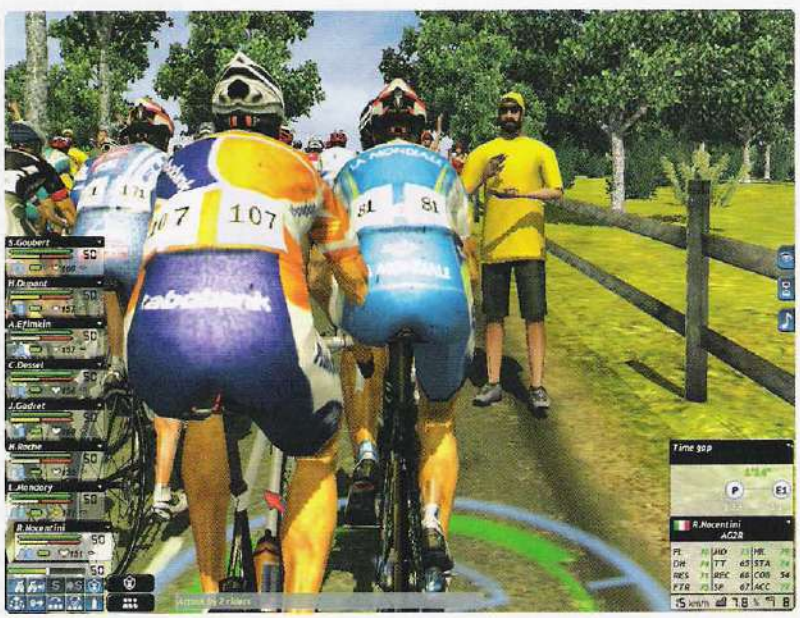
Основных факторов всего два. Во-первых, у каждого участка трассы есть такая характеристика, как рельеф. Во-вторых, у каждого гонщика есть две таких характеристики, как пульс и запас сил. Первый определяет, насколько интенсивно гонщик крутит педали, второй – сколько еще он сможет их прокрутить, прежде чем склеит ласты (шутка). Соответственно если твой лидер без особых усилий раскатывает по горам, то на равнине ему приходится выбиваться из сил, только чтобы не отстать от других. Дальше уже предстоит решать, на каком отрезке поднажать, а когда лучше отдохнуть и сбавить темп. Само собой, на это влияет множество других нюансов. Например, на собственном опыте тебе придется убедиться, что ехать в общей массе – значит рисковать попасть в завал и сойти с дистанции. С другой стороны, если спортсмен движется в окружении товарищей, то устает куда меньше. Командная стратегия – это вообще отдельный разговор. Любая команда состоит из лидера, «предназначенного» для побед, и нескольких гонщиков свиты, которые обеспечивают ему комфортные условия. Мне, например, очень удобной показалась тактика высылать вперед одного из спринтеров, а следом отправлять своего лидера – в режиме преследования тому ехать было куда комфортнее, да и следить за ним без конца не приходилось.

Pro Cycling Manager 2009 может похвастаться просто отличной графикой. По крайней мере по меркам симуляторов для ограниченного круга пользователей.

Спонсоры сами предлагают поместить свои логотипы на футболки спортсменов – только успевай контракты подписывать.

ЗА ЧТО МЫ ЛЮБИМ ВЕЛОСПОРТ

Конечно, чуда не получилось, и взять нахрапом первое место моей команде не удалось. Хорошо хоть совсем не опозорились… Впрочем, удовольствие от напряженной борьбы стоило потраченного времени. Если ты готов всерьез взяться за освоение Pro Cycling Manager 2009, то у тебя есть все шансы открыть для себя глубокую и увлекательную игру, непохожую на другие. Конечно, она не для всех. И что с того? Если стандартные игры уже надоели, можно попробовать себя в виртуальном велоспорте – вдруг понравится? ■



ФАКТЫ: **180** реально существующих гонок | **65** официально зарегистрированных команд | **700** с лишним настоящих велогонщиков

ПОЙДЕТ: Процессор 2GHz, 512Mb RAM, видеокарта с 128Mb
ПОХОЖЕ НА: Ледниковый период 3: Эра динозавров, Гарри Поттер и принц-полукровка

Автор: Дмитрий Рубанов

Том Круз бросил семью, покрылся шерстью и начал сниматься в фильмах про морских свинок за тертую морковку.

Морская свинка с плазменной винтовкой против механических тараканов.

МИССИЯ ДАРВИНА

ФОРМЕННОЕ СВИНСТВО

- **ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:** G-Force
- **ЖАНР:** Action
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Disney Interactive
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** ND Games
- **РАЗРАБОТЧИК:** Eurocom Entertainment
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1
- **КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ:** Один DVD
- **ИНТЕРНЕТ:** gforcethegame.com

Несмотря на оригинальность и имя Джерри Брукхаймера (Jerry Bruckheimer) в титрах, киноверсию «Миссии Дарвина» освистали по всему миру. Среднестатистическое мнение зрителя на интернет-форуме начинается с восторженных эпитетов о «классных спецэффектах» и гарантированно заканчивается руганью в адрес «тошнотного сценария». Сделать мощную игрушку по такой откровенной муре, как ты уже догадался, у студии Eurocom не получилось.

Тепловизор не только напоминает о Splinter Cell, но и помогает Дарвину ориентироваться в темноте.

ПУШИСТИКИ НАНОСЯТ ОТВЕТНЫЙ УДАР

Герои «Миссии Дарвина» не суперсолдаты, не генетически модифицированные гопники и даже не джоны конноры, а всего лишь обыкновенные морские свинки на службе правительства США. Игрушка стартует сразу после того, как самая главная и отважная морская свинья по имени Дарвин с разведывательной миссией десантируется неподалеку от особняка психически нездорового промышленника Леонарда Сайбера. Буквально через 15 минут разведка оборачивается боевой операцией: тостеры, блендеры и оптические мышки в доме Сайбера отращивают клыки и когти. Дело пахнет жареным, и пушистый отряд получает задание усмирить бытовые приборы в скучном и почти стерильном коттедже.

Тепловизор, реактивный ранец, муха Муч и специальный режим сканера, позволяющий оживлять технику, помогают решать элементарные головоломки и передвигаться по уровням. В определенные моменты спецагенту Дарвину придется ориентироваться по горячим трубам, порхать с уступа на уступ, заниматься шпионажем и направлять железяки Сайбера против него же самого. Муч так и вовсе является полноценным игровым персонажем. По одному нажатию клавиши инициатива переходит к шустрой мухе, способной пробраться в места, недоступные упитанному свинтусу. Дарвин неплохо преодолевает препятствия, обучен кунг-фу и укомплектован по последнему слову техники. Пушки, хлыст и сканер сильно помогают в драках. Несколько метких выстрелов или ловких ударов – и озверевшая электроника рассыпается на запчасти. Причем тупое закликивание противника прокатывает далеко не всегда. Тяжелую кавалерию вроде системного блока на паучьих ножках можно забороть лишь по определенному алгоритму, который всегда подскажет сканер. Так, в случае с компьютером сначала придется расправиться с мелкими тараканами-микросхемами, затем дождаться, пока «системник» приоткроет боковую крышку, и лишь потом подпалить чуду техники центральный процессор.

Из поверженных противников вываливаются микрочипы – местная валюта. В специальных автоматах за определенное количество чипов Дарвин может поправить здоровье, приобрести боеприпасы, новое оружие и улучшения. К сожалению, на покупках проще не заморачиваться – игра настолько незатейлива, что от начала и до конца легко проходится без посещений магазинов. ■

О КОМПАНИИ

1988 — В Соединенном Королевстве основана студия Eurocom. Первое время контора сотрудничает с Nintendo и штампует игрушки для приставки NES («Денди»).

1995 — В магазины планеты поступает знаменитый файтинг Super Street Fighter 2: Turbo – первая игра Eurocom, которая официально вышла на PC.

2010 — К февралю студия грозится выпустить Vancouver 2010 – официальный спортивный симулятор зимней Олимпиады 2010 года.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★ 5.0
ГРАФИКА	★★★★★★★½ 7.5
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★½ 6.5
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★ 5.0
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★★½ 7.5

+ Игру без проблем освоит любой дошкольник; приличная графика; забавные морские свинки в главных ролях.

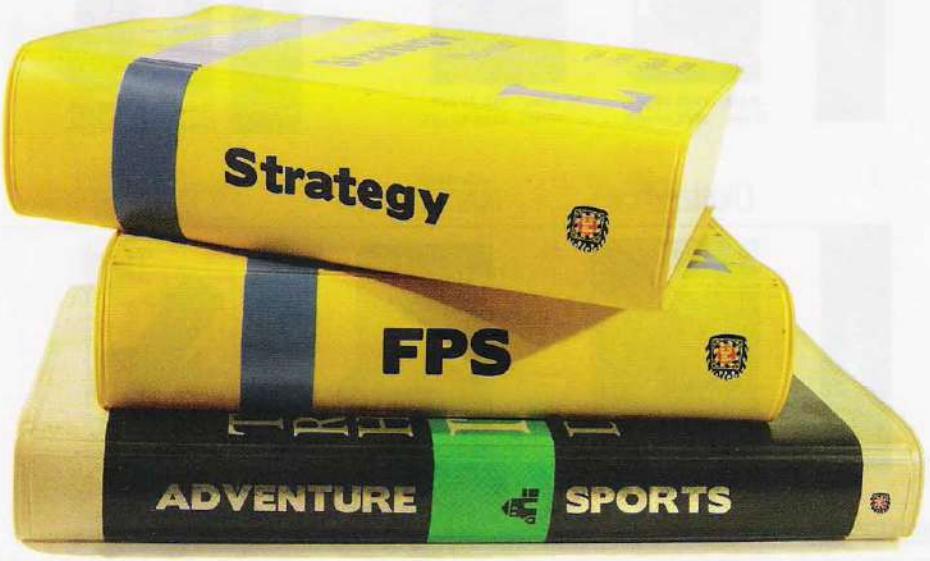
– Унылые и однообразные декорации; вялый геймплей; бесполезные магазины; слишком низкий уровень сложности.

ПРОСТЕНЬКИЙ ЭКШЕН ПРО БОЕВЫХ ГРЫЗУНОВ, СПАСАЮЩИХ ЧЕЛОВЕЧЕСТВО ОТ ЗУБАСТЫХ ВАФЕЛЬНИЦ И ТОСТЕРОВ.

6.0

ГИД ПОКУПАТЕЛЯ

ПОКУПАЙ ТОЛЬКО КАЧЕСТВЕННЫЕ ИГРЫ! РУБРИКА «ГИД ПОКУПАТЕЛЯ» ПОМОЖЕТ ОПРЕДЕЛИТЬСЯ, НА ЧТО ПОТРАТИТЬ ДРАГОЦЕННЫЕ РУБЛИКИ. ЗДЕСЬ СОБРАНА ИНФОРМАЦИЯ О ЛУЧШИХ ПРОЕКТАХ, ВЫШЕДШИХ ЗА ПОСЛЕДНИЙ ГОД. ДЛЯ УДОБСТВА ОНИ РАЗБИТЫ ПО ЖАНРАМ, И В КАЖДОМ ВЫДЕЛЕН АБСОЛЮТНЫЙ ЛИДЕР. КОГДА ТА ИЛИ ИНАЯ ИГРА «СОСТАРИТСЯ», ТО БИШЬ ОТПРАЗДНУЕТ СВОЙ ПЕРВЫЙ ДЕНЬ РОЖДЕНИЯ, ИЛИ СДАСТ ПОЗИЦИЮ БОЛЕЕ КАЧЕСТВЕННОЙ ЗАБАВЕ, ЕЕ МЕСТО ЗАЙМЕТ НОВИНКА.



MASSIVE MULTIPLAYER

WORLD OF WARCRAFT: WRATH OF THE LICH KING

- **РАЗРАБОТЧИК:** Blizzard Entertainment
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** Софт Клаб
- **КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ:** Один DVD
- **ИНТЕРНЕТ:** wow-europe.com

- **НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ:** 01 (61)
- **МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ:** 9.0, Золотой кулер

Wrath of the Lich King – второе дополнение к культовой многопользовательской ролевой игре World of Warcraft. А ты же знаешь, Blizzard не делает плохих игр. Присоединяйся к одиннадцати миллионам играющих и покажи Королю личу кузькину мать!

ЧТО ЕЩЕ?
THE CHRONICLES OF SPELLBORN
WARHAMMER ONLINE: ВРЕМЯ ВОЗМЕЗДИЯ

SHOOTER

ХРОНИКИ РИДДИКА: ASSAULT ON DARK ATHENA

- **РАЗРАБОТЧИК:** Starbreeze Studios, Tigon Studios
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** Акелла
- **КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ:** Один DVD
- **ИНТЕРНЕТ:** www.riddickgame.com

- **НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ:** 06 (66)
- **МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ:** 9.5, Золотой кулер

Escape from Butcher Bay постоянно подсовывала игроку что-то новое, потому и проходилась на одном дыхании. Assault on Dark Athena развивает эти идеи. Сбежав из тюрьмы, Риддик не стал ближе к свободе – в глубоком космосе его корабль оказался захвачен звездолетом «Темная Афина»...

ЧТО ЕЩЕ?
CALL OF JUAREZ: УЗЫ КРОВИ
LEFT 4 DEAD

ACTION

BATMAN: ARKHAM ASYLUM

- **РАЗРАБОТЧИК:** Rocksteady
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** ND Games
- **КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ:** Один DVD
- **ИНТЕРНЕТ:** www.batmanarkhamasylum.com

- **НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ:** 10 (70)
- **МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ:** 9.5, Игра номера

Слишком долго ждать продолжения или хотя бы мизерного кусочка скачиваемого контента, а журнал уже и так трещит по швам. Лучшая в мире игра по комиксам? От никому не известной студии Rocksteady? Да, нам и самим с трудом верится.

ЧТО ЕЩЕ?
STREET FIGHTER 4
GRAND THEFT AUTO 4

RACING

BURNOUT PARADISE

- **РАЗРАБОТЧИК:** Criterion Games
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** Electronic Arts
- **КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ:** Один DVD
- **ИНТЕРНЕТ:** www.burnout.ea.com

- **НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ:** 03 (63)
- **МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ:** 9.0, Игра номера

Секрет успеха, как ни странно, в авариях – самых потрясающих, зрелищных и реалистичных в истории видеоигр. Burnout превращает в реальность мечту любого нормального мужчины: расфигачить дорогой суперкар в клочья, в мясо, в осколки стекла и деформированного металла.

ЧТО ЕЩЕ?
STCC: THE GAME
PURE

ROLE-PLAYING GAME

FALLOUT 3

- **РАЗРАБОТЧИК:** Bethesda Softworks
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** 1С
- **КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ:** Один DVD
- **ИНТЕРНЕТ:** fallout.bethsoft.com

- **НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ:** 11 (59)
- **МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ:** 9.0, Игра месяца

Одна из лучших ролевых игр последнего времени, превосходное пополнение в древнем сериале постапокалиптических RPG. Этой игрой Bethesda Softworks доказывает, что способна делать первоклассные игры и вне цикла The Elder Scrolls. Все на борьбу с супермутантами!

ЧТО ЕЩЕ?
KING'S BOUNTY: ПРИНЦЕССА В ДОСПЕХАХ
ВЕДЬМАК. ДОПОЛНЕННОЕ ИЗДАНИЕ

REAL-TIME STRATEGY

DEMIGOD: БИТВЫ БОГОВ

- **РАЗРАБОТЧИК:** 1C/Snowball Studios
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** Gas Powered Games
- **КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ** Один DVD
- **ИНТЕРНЕТ:** www.demigodthegame.com

- **НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ:** 06 (66)
- **МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ:** 8.0, Золотой кулер

Gas Powered Games выполнила свое обещание сделать онлайновый хит. Идея смешать ролевые элементы Diablo, стратегию Warcraft и динамику Quake (родился, побежал в бой, умер, переродился, снова побежал) оказалась на редкость жизнеспособной.

ЧТО ЕЩЕ?
COMMAND & CONQUER: RED ALERT 3
WARHAMMER 40.000: DAWN OF WAR 2

MANAGEMENT/RTS

EMPIRE: TOTAL WAR

- **РАЗРАБОТЧИК:** The Creative Assembly
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** Софт Клаб
- **КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ:** Два DVD
- **ИНТЕРНЕТ:** www.totalwar.com/empire

- **НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ:** 04 (64)
- **МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ:** 9.5, Игра номера

The Creative Assembly собрала из огромного количества составных частей очень сложнейший, прекраснейший, исправно работающий механизм. Каждая деталь точно выточена, тщательно отполирована и идеально подогнана под другую. Уникальная стратегия.

ЧТО ЕЩЕ?
ANNO 1404
XIII ВЕК: РУСИЧ

SIMULATION

ВОЙНА В НЕБЕ – 1917

- **РАЗРАБОТЧИК:** Neoqb
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** ND Games
- **КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ:** Один DVD
- **ИНТЕРНЕТ:** www.riseofflight.com

- **НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ:** 06 (66)
- **МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ:** 9.0

«Война в небе – 1917» – это абсолютно иная реальность. На допотопном самолете приходится идти едва ли не в рукопашную просто потому, что из бортового вооружения здесь только два пулемета, которые надо перезаряжать вручную, а вместо системы наведения – круглый прицел с мушкой посередине.

ЧТО ЕЩЕ?
КА-50: ЧЕРНАЯ АКУЛА
МОРСКОЙ ОХОТНИК

ADVENTURE

TALES OF MONKEY ISLAND

- **РАЗРАБОТЧИК:** Telltale Games
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** LucasArts Entertainment
- **КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ:** Цифровая дистрибуция
- **ИНТЕРНЕТ:** www.telltalegames.com/monkeyisland

- **НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ:** 09 (69)
- **МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ:** 7.5

Игре не хватает по-настоящему запоминающихся эпизодов, таких как знаменитая «бранная дуэль» из оригинала или сцена из LeChuck's Revenge, пародирующая кульминационный момент «Звездных войн». Но вряд ли кому-то в голову придет отрицать главное: сериал вернулся, и это здорово.

ЧТО ЕЩЕ?
ТУРГОР
ШЕРЛОК ХОЛМС ПРОТИВ ДЖЕКА ПОТРОШИТЕЛЯ

НЕФОРМАТ

BRAID

- **РАЗРАБОТЧИК:** Number None
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** Number None
- **КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ:** Цифровая дистрибуция
- **ИНТЕРНЕТ:** www.braid-game.com

- **НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ:** 06 (66)
- **МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ:** 9.9, Золотой кулер

Задачки в Braid непросты и требуют понимания законов текущей вселенной. Этим игра очень напоминает Portal: постоянно приходится учиться думать по-новому. Акварельный мир замирает, симфоническая мелодия играет вспять, на заднем плане желтые листья падают снизу вверх...

ЧТО ЕЩЕ?
MAJESTY 2: THE FANTASY KINGDOM SIM
ZENO CLASH

Авторы:
Максим Михеенко, Константин Попов

ДНЕВНИК РАЗРАБОТЧИКОВ U-WARS (BIART STUDIO)

ЗАПЛЫВ ПЯТЫЙ. НЕМЕЦКИЙ

МЫ РАДЫ ВНОВЬ ПРИВЕТСТВОВАТЬ ТЕБЯ В ДНЕВНИКАХ РАЗРАБОТЧИКОВ ОТЕЧЕСТВЕННОГО ПРОЕКТА U-WARS – ПОЖАЛУЙ, САМОГО ПОДВОДНОГО ШУТЕРА В МИРЕ. ПОМИМО РАССКАЗА О РАЗРАБОТКЕ ПРОЕКТА МЫ ТАКЖЕ ДЕЛИМСЯ ИСТОРИЯМИ ИЗ ЖИЗНИ НАШЕЙ СТУДИИ. НЕСМОТРЯ НА ТО ЧТО ЛЕТНИЙ ПЕРИОД СЧИТАЕТСЯ СЕЗОНОМ ОТПУСКОВ, НАПРЯЖЕННАЯ РАБОТА В СТУДИИ НЕ ОСТАНАВЛИВАЕТСЯ, А, НАПРОТИВ, НАБИРАЕТ ОБОРОТЫ!

В ГЕРМАНИИ

В конце августа студия «Биарт» приняла участие в выставке Gamescom, которая проходила в Кельне. Несмотря на то что выставка эта проводилась впервые, событие порадовало масштабностью. Особенно впечатлила зона Entertainment, на территории которой десятки тысяч игроков оценивали новинки зарубежного геймдева. Наш стенд был представлен в бизнес-зоне: на нем мы официально анонсировали Общероссийскую конференцию по игровой индустрии (ACGI), которая пройдет в особой экономической зоне «Дубна» с 27 по 29 октября. Представители многих крупных компаний проявили большой интерес к российскому мероприятию, поэтому у нас как у студии – участника оргкомитета наступает период очень напряженной работы по организации. Подробнее о конференции можешь узнать на сайте www.acogi.ru.

Что касается культурной программы нашей поездки, то, к сожалению, было не так много времени, чтобы посетить достопримечательности города и отведать всеми любимый национальный напиток (конечно, речь идет о пиве). Тем не менее нами все же был развеян миф о том, что немцы пьют пиво большими кружками в неограниченном количестве и отрываются все выходные. Мы были удивлены тем, что магазины и практически все рестораны не работают в воскресенье, так как это запрещено законом. Но если тебе все же удастся найти работающее кафе или ресторан, то пиво принесут в стандартном для Германии объеме 0.2 л.

А ТЕМ ВРЕМЕНЕМ В СТУДИИ

На момент написания материала (конец августа) лето продолжается, многие сотрудники еще в отпусках, однако мы уже наращиваем темпы разработки. В студии появился новый суровый продюсер, который налаживает процессы, и вдруг оказалось, что мы можем работать эффективнее... Так что, друзья, игра выйдет даже быстрее, чем мы рассчитывали.

Что у нас нового? Во-первых, герой. Он теперь выглядит по другому, более... геройски, что ли. Его анимации стали естественнее. Совсем скоро ты сможешь сам в этом убедиться.

Кстати, сейчас мы расширяем команду, и это тоже скажется на времени разработки. В частности, в студии появился новый аниматор – очень колоритный персонаж, бывший мультипликатор. Он приступил за дело очень рьяно, с дотошностью человека старой школы, но новой формации. Особенно радует, что работа над образами персонажей подходит к концу – список героев и врагов закончен, враги разделены на три класса: наземные, подводные и амфибии. Определены уникальные особенности всех персонажей. Скетчи для них практически готовы, и скоро мы начнем делать модели остальных персонажей-людей. Затем персонажи будут анимироваться при помощи профессионалов из немецкой мокап-студии. Среди всего прочего серьезное внимание планируем уделить лицевой анимации, так что мимика персонажей будет на уровне лучших мировых хитов.

Разумеется, список врагов не ограничивается гуманоидами – параллельно идет проработка механических монстров разного пошиба: подводных, летающих и стремительно бегающих. Начал функционировать огромный краб-амфибия – мы подробно рассказывали о нем в предыдущих дневниках. Нам удалось поставить его на ноги за сравнительно короткий срок. Это наша гордость. Малыш уже ходит, стреляет и лупит клешнями. Готов функционал определения путей юнитов в воздушном пространстве. Сейчас всесторонне тестируем различные варианты поведения летающих дронов – так как летающих юнитов будет несколько, то каждого из них хочется сделать уникальным. Создание подводных пейзажей – особенная задача для нас. К ним мы подходим максимально креативно, стараясь избегать однообразия и унылости. Буквально только что были нарисованы скетчи индустриального подводного сеттинга, который кардинально отличается от уже используемых в игре. Ждем не дождемся, когда увидим всю эту красоту в игре – все зависит от наших 3D-моделлеров и дизайнеров уровней. Они работают ударными темпами, и думаем, что все будет готово уже в ближайшее время.

Мы продолжаем форсировать процесс разработки. Новые важные результаты не заставят себя ждать. До скорой встречи на страницах наших дневников! ■

Игровой процесс. «Боевка».

Делу время – потехе час. Как говорится, кто умеет работать, тот умеет отдыхать. В августе коллектив студии «Биарт» решил отправиться в поход. Мероприятию предшествовала очень серьезная подготовка. Внимательно выбиралось место десанта, определялись инвентарь и снаряжение. Так как дату похода объявили заранее, у нашего коллектива было достаточно времени, чтобы детально продумать все, что необходимо для интересного отдыха. В итоге помимо котелков, палаток, спальников и т.д. взяли: арбалет, подводное ружье, ласты. От акваланга отказались в последний момент. Короче говоря, наше увлечение подводной тематикой отражается не только в работе, но и на отдыхе. В качестве места назначения единогласно был выбран один из островов Иваньковского водохранилища. Иваньковское водохранилище известно также как Московское море. Находится это роскошное место под Дубной. Десант студии в составе 15 человек выехал покорять морские глубины в пятницу вечером. Ближе к ночи мы добрались до лодочной станции под Дубной, от которой отчалили на катере до острова. Ярким впечатлением морского ночного круиза было изумительное звездное небо, которого, пожалуй, уже не увидишь в Москве. Добравшись до острова, мы быстро разбили лагерь и не заметили, как за горячим глинтвейном и душевными разговорами (конечно, не об играх) встретили рассвет. Когда стало совсем светло, были приятно удивлены природному окружению, так как часто выбранное в потемках место дислокации утром выглядит иначе. Мы провели прекрасный день, правда, до рыбалки и охоты дело так и не дошло, зато игра в «мафию» пошла отлично.

Во второй день нам не повезло с погодой: с ночи лил сильный дождь. Большинство палаток нашего лагеря превратились в настоящий Титаник, который вот-вот погрузится в пучину Московского моря. Нам этого совершенно не хотелось, поэтому на следующий день мы быстро собрались и отправились домой. Несмотря на то что погода немного нас подвела, мы классно провели время, и очень надеемся, что сможем повторить наш туристический выезд в сентябре. Выходные когда-нибудь да заканчиваются, а работа не заканчивается никогда.

Автор:
Владимир Карпов

РОССИЙСКИЕ ЛОКАЛИЗАЦИИ: ИЮЛЬ – АВГУСТ 2009 ГОДА

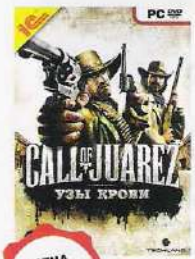
EDITORIAL

Привет, читатель!
Август прошел под знаком ностальгии. Лучший файтинг всех времен и народов (кто там буркнул «мортал комбат»? Упор лежа, сто отжиманий!) – долгожданная Street Fighter 4 очень понравилась; ей суждено надолго прописаться на жестком диске моего ПК (и твоего, уверен, тоже). Игра от Capcom и «1С» заставила вспомнить молодость и даже запустить эмулятор «Уличного бойца» для Sega Mega Drive. Выводы потрясающие: файтинг почти двадцатилетней давности играется с не меньшим азартом, чем свежий боевик! Можно не сомневаться, что и SF4 спустя такое же время будет игрой по-прежнему крутой и актуальной.
Не менее долгожданная Fuel, напротив, разочаровала. Смелая попытка скрестить Test Drive: Unlimited, Pure и фильмы с молодым Мелом Гибсоном практически провалилась, да и локализация могла бы быть получше. Зато в процессе написания текста внезапно проснулся долго дремавший интерес к мотогонкам; потихоньку учусь проходить повороты в Super Bike World Championship 2008 и с нетерпением жду локализации SBK'2009 от «Буки». Нет худа без добра! Желаю и тебе не терять вкус к компьютерным играм и совершать все новые открытия!

Владимир Карпов,
редактор рубрики

CALL OF JUAREZ: УЗЫ КРОВИ

Суровый, немногословный, предельно решительный игровестерн Call of Juarez: Bound in Blood возник из ниоткуда, словно герой фильмов Серджио Леоне, и двумя револьверами проложил себе дорогу в сердца геймеров и на вершины хит-парадов. В игре оружия, конечно, куда больше – от ржавого кольта до артиллерийской пушки: чтобы с лихвой хватило обоим братьям Макколлам. Антигерои по сути, плохой Томас и злой Рэй (роль хорошего досталась третьему, младшему брату, священнику Уильяму) плевать хотели на заповеди и правосудие: они дезертируют из армии Конфедерации и отправляются на поиски сокровища, свинцовым ураганом сметая с пути любых недоброжелателей, будь то орава разъяренных мексиканских бандитос, племя команчей или самоуверенный баунтихантер-одиночка, дальний родственник полковника Мортимера. Каждый, кто в присутствии братьев тянется к кобуре, имеет все шансы поселиться на кладбище; новые Бутч Кэссиди и Санденс Кид, эти парни вдвоем стоят десяти пекинповских «Диких банд». Поляки из Techland придумали и рассказали историю, достойную любого из упомянутых фильмов, но главная их заслуга все же в другом. Взрыв моста, перестрелка в салуне, ограбление банка, безумная поездка на дилижансе, напряженные дуэли – хрестоматийные сцены выглядят как никогда правдоподобно, прежде всего потому, что не просто проносятся перед глазами кадрами киноленты; теперь ты их непосредственный участник и волен влиять на ход событий. Не об этом ли ты мечтал когда-то, вновь и вновь пересматривая «Долларовую трилогию»?
Особенности русской версии: Киношную атмосферу оригинала во многом создавали потрясающие диалоги. В первую очередь это относится к шутливым перепалкам, которыми Рэй и Томас сопровождают свои огнестрельные приключения. Для русской версии игры тексты диалогов адаптированы замечательно и нисколько не потеряли остроты. Несколько примеров.
1. Томас: Может, хоть в этот раз не будем нестись туда напролом, как бараны?
Рэй: Может, ты заткнешься и дашь старшему брату все обдумать?
Томас: Ах, так вот что ты делаешь: думаешь!
2. Томас (обозревая руины, оставшиеся после взрыва порохового склада): По-моему, ты слишком увлекся, Рэй.
Рэй (с ухмылкой): А разве это плохо, когда человеку нравится его работа?
3. Уильям: Ее [Марису] увели в церковь!
Томас: Надо поспешить туда и застать их врасплох.
Рэй (Томасу): Не думал, что доживу до того дня, когда женщина приведет тебя в церковь.
К озвучке «Уз крови» были привлечены профессионалы, чьи голоса ты не раз слышал в кино и других играх. Угрюмый Рэй, будущий священник, громыхает басом Андрея Ярославцева (Оптимус Прайм из «Трансформеров»; Капитан Прайс из CoD4), а его брата, иронично-го симпатягу Томаса, озвучил Всеволод Кузнецов (Бенджамин Баттон из одноименного кинофильма; Данте из DMC4). С главным негодяем – Хуаном Мендозой поделился голосом Владимир Антоник (Терминатор из «Судного дня»; Атлас из BioShock). Также в работе над игрой приняли участие Олег Куценко (полковник Барнсби), Дмитрий Полонский (вождь Быстрая Река; ирландец Девлин), Ольга Зубкова (Мариса) и некоторые другие известные актеры. Несмотря на многолетний опыт работы в кино, на телевидении и в игровой индустрии, актеры местами явно переигрывают и не всегда точно передают настроение персонажей. ■



ЦЕНА 392 РУБ.

- **ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:** Call of Juarez: Bound in Blood
- **ЖАНР:** FPS
- **РАЗРАБОТЧИК:** Techland
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Ubisoft Entertainment
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** 1С
- **ЛОКАЛИЗАТОР:** 1С
- **КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ:** Один DVD
- **ИНТЕРНЕТ:** games.1c.ru/call_of_juarez_bound

STREET FIGHTER 4

ЦЕНА 392 РУБ.

- **ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:** Street Fighter 4
- **ЖАНР:** Fighting
- **РАЗРАБОТЧИК:** Capcom
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Capcom
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** 1С
- **ЛОКАЛИЗАТОР:** 1С
- **КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ:** Один CD
- **ИНТЕРНЕТ:** games.1c.ru/sfighter4

Пириличных файтингов на PC не появлялось со времен Mortal Kombat 4: в то время как владельцы Xbox и PlayStation регулярно и в срок получали свои Dead or Alive, The King of Fighters и Soul Calibur, «персональщикам» оставалось довольствоваться второсортным браузерным мусором да запускать древние игры через эмуляторы. Праздник случился внезапно: флагман консольного игростроя компания Capcom вслед за Resident Evil, Devil May Cry и Bionic Commando не поленилась транслировать на PC, наверное, лучший свой хит – непревзойденную Street Fighter 4 (хороший пример для какой-нибудь Epic Games), и, поверь, разочарован в результате ты точно не будешь. Совершенная боевая система и потрясающий графический стиль – два кулака, в которых сконцентрирована вся мощь новорожденного шедевра: они оглушат тебя с первых же секунд и не дадут прийти в сознание еще очень долгое время.

...Прыжок, удар ногой, подсечка... С трудом влезающая в экран гора из мяса, бороды и трусов по имени Zangief с грохотом валится наземь; возбужденные зрители захлебываются от восторга. Еще два-три верных удара – и бой окончен. С неожиданной легкостью «гора» вскакивает на ноги и идет в контратаку: от смертельных объятий не скрыться. Полоска жизни неумолимо тает, хочется взреветь, но раздается лишь придушенный стон. Терпение! Дрожа от напряжения, пальцы впиваются в кнопки геймпада. Блок нижний, блок верхний, «вертушка» и сразу – сокрушающей силы огненный апперкот. K.O.! Ну наконец-то победа!..

Особенности русской версии: До недавних пор у японцев из Capcom существовало довольно строгое отношение к локализациям их творений. Важнейшее правило – озвучка должна остаться оригинальной; переводу подлежат только интерфейс и тексты диалогов. Сказанное в полной мере относится и к русской SF4: имена, речь персонажей, названия даны на английском; герои общаются с нами по-русски только с помощью заставочных титров. Приходится с досадой признать, что перед нами не самая качественная работа локализаторов. Цитирую персонажа по имени Кеп: «Ну, теперь ты сразился с лучши бойцом в Америке. Ты доволен?»; «Если это все, на что ты способен, то даже Рю тебя легко сдалет». А вот фрагмент диалога с C.Viper: «Я правильно понял, что вы сами примите в нем [турнире] участие?» Непозволительная по отношению к проекту подобного уровня небрежность. ■

ГАРРИ ПОТТЕР И ПРИНЦ-ПОЛУКРОВКА

ЦЕНА 854 РУБ.

- **ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:** Harry Potter and the Half-Blood Prince
- **ЖАНР:** Action/Adventure
- **РАЗРАБОТЧИК:** EA Bright Light
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Electronic Arts
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** Electronic Arts
- **ЛОКАЛИЗАТОР:** Electronic Arts
- **КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ:** Один DVD
- **ИНТЕРНЕТ:** www.electronicarts.ru/games/14226.PC

Шестая часть электронной поттерианы, выпущенная вслед за одноименным фильмом, снятым по одноименной книге. Ты вновь встретишься с любимыми героями, которые опять повзрослели и нарастили по сотне-другой полигонов; выучишь дюжину заклинаний со смешными названиями вроде «вингардиум левиоса» или «экспеллиармус»; сразишься на дуэлях, где в полной мере проявишь свое мастерство владения компьютерной мышью... то есть, конечно, волшебной палочкой. Но самое главное – научишься варганить настоящие колдовские зелья! Ведь что может быть увлекательнее процесса изготовления волшебного драконьего навоза из сушеных лапок дремучего наргла, пиявок и крысиной печени (кроме погони за мячиком-снитчем, конечно)? Впрочем, чересчур увлекаться и повторять эксперимент взаправду я бы все же не советовал (даже если у тебя дома в клетке живет тот самый наргл); перефразируя старого пройдоху Слизнарта, скажем: «Эти знания если и могут пригодиться, то исключительно в академических целях». Особенности русской версии: Некоторых персонажей игры озвучили актеры, работавшие над фильмом. Например, всеми любимый профессор Дамблдор говорит приятным, легко узнаваемым баритоном актера Василия Бочкарева, а главному герою, Гарри Поттеру, вновь сдолжил голос Николай Быстров. Приятно удивило присутствие в титрах и Полины Щербаковой (Лаванда Браун), знакомой нам по безупречной работе над The Longest Journey. Почти идеальная локализация слегка подпорчена парой досадных недочетов. В процессе игры встречаются такие словосочетания, как «Самая длинная цепочка» и «Доп. выносливость». Последняя фраза обозначает баллы, которые получает игрок за то, что своевременно уклонялся от неприятельских атак. Что же подразумевает таинственная «цепочка», осталось тайной. Как бы то ни было, в обоих случаях можно было найти более уместные определения. ■

FUEL

ЦЕНА 499 РУБ.

- **ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:** Fuel
- **ЖАНР:** Racing
- **РАЗРАБОТЧИК:** Asobo Studio
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Codemasters
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** Новый Диск
- **ЛОКАЛИЗАТОР:** Новый Диск
- **КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ:** Один DVD
- **ИНТЕРНЕТ:** www.nd.ru/catalog/products/fuel

Fuel была самым амбициозным гоночным проектом со времени Burnout: Paradise. Нам обещали огромный открытый мир с грандиозными пейзажами, постапокалиптический дух разрушенной цивилизации, невероятные режимы соревнований, безумие и драйв. Нет границам и законам, кто первый, тот и прав. Не терпелось поскорее глотнуть этой сказочной пыльной свободы и умчаться за горизонт под рык мотора и электрогитар на сваренном из труб багги. Gimme Fuel, Gimme Fire, Gimme That Which I Desire!!! Игра вышла, и мечты безумных максов рассеялись как выхлоп. Потрясающе красивый мир оказался пустым и ненужным, словно прошлогодний календарь-открытка. Мы часами колесим по местности (то леса, то поля, то долгая дорога в дюнах, то шоссе в никуда) лишь для того, чтобы открыть очередную раскраску для багги или новое соревнование. Однообразные, утомительные состязания способны погасить в игроке всякую искру азарта – слабая мотивация для бесконечных путешествий. Соперники всегда держатся идеальной траектории, прочно привинчены к своим железным седлам и напрочь лишены представлений о честной борьбе. Перетормозил в повороте, столкнулся с чугунным деревом, стремглинил прямо в лужу? Попрощайся с первым (и единственно важным!) местом. Иной раз, пытаясь обогнать очередного непогрешимого болвана, так и хочется треснуть его ломом по башке и прокричать что-нибудь оскорбительное вдогонку, как в хулиганской Road Rash: Jailbreak, ан нет: суровые татуированные парни будущего все как один стали безмолвными пацифистами.

Особенности русской версии: Хотя в игре чекпойнты логично названы точками, надписи на растяжках по-прежнему гласят Checkpoint. Советы, возникающие на загрузочных экранах, забавляют: «Делайте перерывы каждые 15 минут. Игра от вас никуда не денется». Есть подозрение, что первый же перерыв станет последним. Или такой мотиватор: «Думаете, вы отлично водите? Попробуйте сыграть в Сети – там действует закон джунглей!» Желающих играть в Сети обнаружить не удалось; не иначе под законом джунглей имелась в виду тропическая лихорадка. Впрочем, большее недоумение вызывает другой вопрос: почему локализаторы не потрудились перевести имена соперников? Неужели не хватило фантазии (смелости?) Vagabond сделать Бродягой, а Twister Thomas придумать подходящее русское имя (скажем, Фома Крученый)? ■

ВОЗВРАЩЕНИЕ НА ТАИНСТВЕННЫЙ ОСТРОВ 2

ЦЕНА 392 РУБ.

- **ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:** Return to Mysterious Island 2: Mina's Fate
- **ЖАНР:** Adventure
- **РАЗРАБОТЧИК:** Kheops Studio
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Microids
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** 1С
- **ЛОКАЛИЗАТОР:** 1С
- **КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ:** Один DVD
- **ИНТЕРНЕТ:** games.1c.ru/mysteriousisland

Загадочный остров капитана Немо, о котором писал Жюль Верн, существует. Не веришь? Адвенчура от Kheops Studio может тебя в этом убедить. Но будь готов испытать дежавю: если ты в свое время играл в первую часть, то заметишь, что с тех пор мало что изменилось. Тебя снова ждет Мина, девушка со взрывоопасным именем и усталым взглядом, ее верный спутник – резвая макака Юп (теперь в качестве играбельного персонажа) и все тот же знакомый остров-ловушка. В программу выживания входят встречи с дикими зверями, лечение ран и приготовление пищи в полевых условиях, а также дюжина стандартных, но не всегда обязательных головоломок. Создатели остались верны принципу свободного прохождения: большинство игровых ситуаций предполагают несколько вариантов решения; главное – быть внимательным и временами включать воображение. Игра дает простор твоей фантазии: даже обычную удочку и ту можно собрать двумя разными способами!

«ВТО 2» – повторение пройденного; «билет на второй сеанс» мистоидной робинзонады, который может слегка расстроить тебя отсутствием свежих идей. Но если ты простишь авторам их маленькое лукавство (игра скорее ремейк, чем полноценное продолжение) и не побоишься окунуться в удивительный мир приключений и опасностей вместе с Миной и Юпом, в награду получишь порцию ярких и незабываемых впечатлений.

Особенности русской версии: Качественный перевод, хорошая озвучка. Претензии минимальны: опция «приласкать» (caress; героиня обнимает обезьянку) переведена как «почесать», отсутствует текстовый перевод нескольких фрагментов в эпизоде, где Мина решает загадку с шифровальной машиной. Также локализаторы зачем-то «украли» у игры вторую часть названия – Mina's Fate (дословно – «Судьба Мины»), с некоторой долей иронии намекающую на злоключения девушки, ставшей заложницей острова во второй раз. ■

SCORPION: DISFIGURED

ЦЕНА 340 РУБ.

- **ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:** Showdown: Scorpion
- **ЖАНР:** FPS
- **РАЗРАБОТЧИК:** B-Cool Interactive
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Mamba Games
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** Акелла
- **ЛОКАЛИЗАТОР:** Акелла
- **КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ:** Один DVD
- **ИНТЕРНЕТ:** ru.akella.com/Game.aspx?id=224

Под хитрым англоязычным названием прячется земляк S.T.A.L.K.E.R. и Xenus, «шедевр» неизвестной украинской компании B-Cool. Невнятный сюжет игры повествует об оперативнике по прозвищу Скорпион, который разыскивает сумасшедшего ученого в плохо освещенных лабиринтах моргов, канализаций и лабораторий, чтобы сделать негодяю а-та-та, и по ходу действия истребляет отвратительных во всех смыслах зомби, бестолковых спецназовцев и каких-то совсем уж невыразительных тварей. Выглядит все это как Doom 3, запущенная на средних настройках графики (даже трупы врагов растворяются похожим образом), геймплеем же напоминает F.E.A.R. Малополезный режим slo-mo погружает все вокруг в вязкое кровавое марево; разбросанные по закоулкам ноутбуки делятся «ценной информацией»; на каждом шагу валяются окровавленные тела. Большая часть здешних красот утоплена в кромешной тьме, и разглядеть их толком не удается, зато регулярно и вполне предсказуемо из мглы выпрыгивает какое-нибудь чучело с топором, как все в той же Doom. Старый, как понятие «текстура», и малоэффективный способ спрятать графическое несовершенство и скучную игровую механику за так называемой атмосферой. Самое необидное из возможных определений, которые заслуживает игра: «олдскульный шутер с претензиями». Аптечки, тайники с боеприпасами и куча тупых врагов возвращают игрока лет на 5–7 назад, и если кому и стоит рекомендовать Scorpion: Disfigured, то разве что воинствующим ретроградам, которые на дух не переносят «всякие там попсовые "колофдьюти" с "фаркраями"». Остальным – идти мимо.

Особенности русской версии: Scorpion: Disfigured собиралась появиться на PC аж два года назад, но вышла только сейчас, зато стараниями компании «Акелла» русскую версию игры можно скачать в цифровом формате за сравнительно меньшие деньги, чем стоит DVD-вариант. ■

МОЦАРТ

ЦЕНА 329 РУБ.

- **ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:** Mozart: The Last Secret
- **ЖАНР:** Adventure
- **РАЗРАБОТЧИК:** GameCO Studios
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Micro Applications
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** Новый Диск
- **ЛОКАЛИЗАТОР:** Новый Диск
- **КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ:** Один DVD
- **ИНТЕРНЕТ:** nd.ru/catalog/products/mozart

Недавняя Still Life 2 в полной мере продемонстрировала, во что может превратиться потенциально неплохой продукт, когда за дело берутся бездари. Видимо, так ничему и не научившись, французы из GameCO Studios пошли дальше и соорудили еще один посредственный квест, в этот раз посвященный жизни и творчеству великого австрийского композитора Вольфганга Амадея Моцарта. Последние годы жизни Моцарта представлены чередой встреч с несуществовавшими людьми, сомнительных интриг и даже убийств; 99 процентов событий являются выдумкой, не имеющей никакого отношения к действительности. Композитор состоял в масонской ложе – факт известный, как тут не насочинять небылиц? Детективно-музыкальную какофонию не украшает даже эпизод встречи с другим известным австрийцем и масоном – Йозефом Гайдном. Глупый сюжет, дрянное исполнение: имя гения в названии оправдано лишь присутствием в игре бессмертной музыки, но знакомиться с творчеством Моцарта посредством данного квеста – все равно что изучать поэзию Пушкина по каким-нибудь идиотским, прости господи, «визуальным новеллам». Маэстро, реквием!

Особенности русской версии: Встречаются непереведенные титры («You'll find the required attire in the cloakroom»), к счастью, озвучка таким не грешит. Как и в случае с «Возвращением на таинственный остров 2» от «1С», локализаторы «обрезали» название, в котором крылась ключевая идея игры («Моцарт: Последняя тайна», на мой взгляд, звучало бы совсем неплохо). Впрочем, игру, в которой Моцарт крутит шашни с замужними женщинами, богохульствует и умудряется загреметь за решетку, даже идеальная локализация вряд ли сильно улучшит. ■

Наконец-то. Ты нас со своей Девой Марией с ума сведешь.

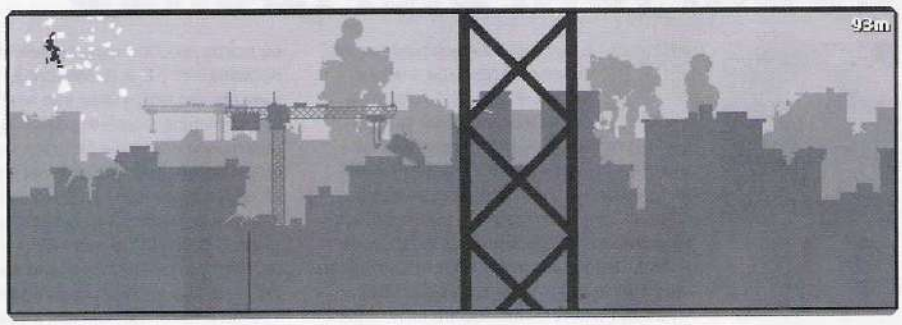
Странно, что этого божественный напиток придумали оптимисты. Я воскресаю, как Господь Иисус.

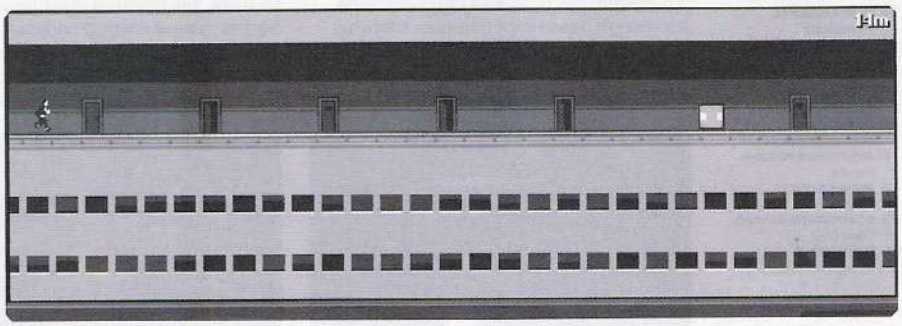
Автор:
Кирилл Перевозчиков

EDITORIAL

Привет!
Забей в Google слова Today I Die и нажми «Мне повезет» – браузер тут же перенесет тебя на страницу с новой дивной арт-игрой Даниэля Берменгуи (Daniel Benmergui). При элементарном знании английского (в крайнем случае можно воспользоваться словарем) гарантированы уникальные эмоции. Хотя сначала будет непонятно, что же от тебя все-таки требуется: какое-то кровавое дно океана, жуткие подводные твари и мертвая девочка... Все это не слишком располагает к действиям. Однако попробуй перетаскивать слова и предметы, и игра преобразится. Ощущения непередаваемые.

Кирилл Перевозчиков,
редактор рубрики





CANABALT

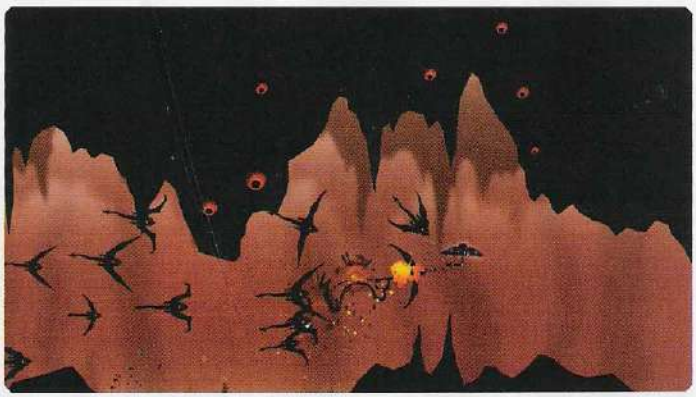
01

ПРЕРВАННЫЙ ПОЛЕТ

РАЗРАБОТЧИК: Adam Atomic **ИНТЕРНЕТ:** adamatomic.com/canabalt

Достаточно вольное 2D-цитирование Mirror's Edge: составленный из пикселей человек бежит по составленным из пикселей коридорам, крышам и подъемным кранам, а мы в силу возможностей помогаем ему кнопкой «прыжок». В определенный момент человек пробивает стекло и устремляется в прекрасное далеко, а с крыш картинно взлетают стаи составленных из пикселей голубей. Гармония. Еще один прыжок – и персонаж впечатывается в стену. Кажется, я опять не рассчитал с траекторий. «Поздравляем, вы пробежали 1290 футов и покончили с собой, разбившись о стену» – совершенно без эмоций сообщает игра и предлагает попробовать еще раз. На заднем плане тем временем идет какая-то апокалипсическая война: непонятные взрывы, клубы дыма и шагающие роботы. Изредка совсем близко проносится подозрительный звездолет, с небес падает стратегический снаряд, или, бывает, небоскреб под твоими ногами возмущенно оседает на землю. Набор фокусов, которыми оперирует Canabalt, явно невелик, здесь нет ни полноцветной графики (вся палитра составлена из шести оттенков серого), ни конечной цели (Canabalt всегда хочет, чтобы мы проиграли). Есть только скорость, постоянно растущая скорость: то самое непрерывное ощущение полета из Mirror's Edge, которое вынуждает нажимать на Try again daring to escape снова и снова. ■

ПОЗДРАВЛЯЕМ, ВЫ ПРОБЕЖАЛИ 1290 ФУТОВ И ПОКОНЧИЛИ С СОБОЙ.



INSANELY TWISTED SHADOW PLANET

02

ПО-МРАЧНОМУ

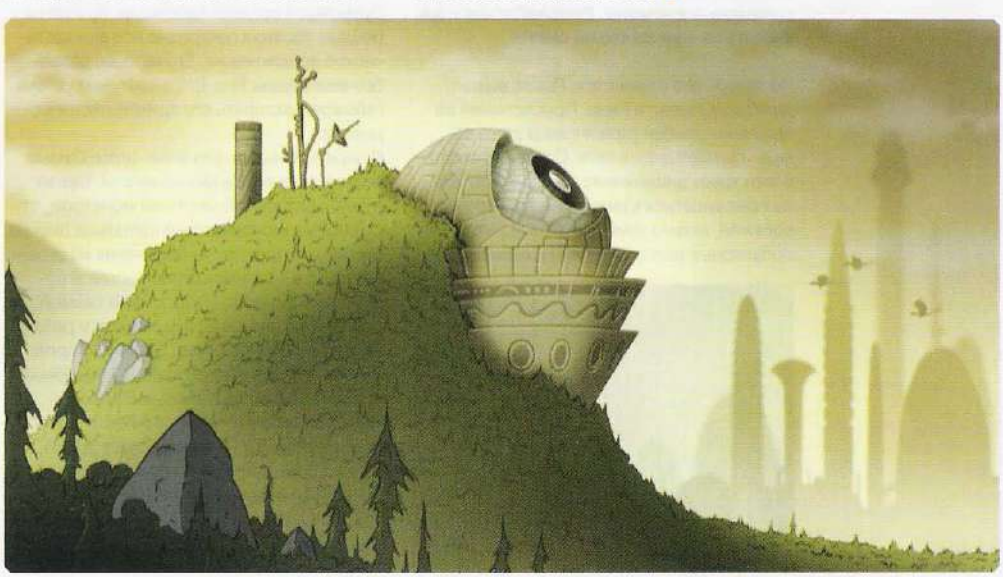
АВТОР: Николай Третьяков **РАЗРАБОТЧИК:** Michel Gagne **ИНТЕРНЕТ:** InsanelyTwisted.com

Маленькая летающая тарелка со светящимися окошками, трогательно кренящаяся то на один, то на другой бок, летает среди Мрачного Ужаса. Повсюду узкие проходы, пасти, щупальца с глазами, хищные растения и зловещие грибы. Нелегко нарисовать грибы страшными, но у некоторых получается; в «Википедии» проморолик аркады-скроллера Insanely Twisted Shadow Planet должен иллюстрировать статью «Враждебность». В игре все так враждебно, что тарелочка едва успевает уворачиваться от гигантских зубчатых колес и зазубренных шипов. Впрочем, надежда на спасение есть – из середины фрисби вниз торчит механическая рука с кукишем, выпускающим лазерные лучи. Иногда кукиш разжимается в лапку, ловко отбивающую атаки и манипулирующую объектами.

Пройти ISTP будет тяжко – создатели, Мишель Ганье (Michel Gagne) и Джо Олсон (Joe Olson), обещают, извините за два подряд англицизма, олдскульный геймплей в сочетании с современной, кинематографического качества анимацией. Что означает – ты будешь любоваться уровнями и отвлекаться от задачи выживания. Которую все-таки облегчит просмотр того самого ролика (ищи его на официальном сайте) – он целиком состоит из пролета сквозь реальные уровни игры.

Подробнее о создателях и творческом процессе. Уроженец Квебека Ганье – не юный, вполне состоявшийся художник и аниматор, поклонник Дона Блута, Мёбиуса, Миядзаки и ВИА Manowar (hail, Мишель!). Резюме включает в себя помимо прочего «Рататуй», Clone Wars Тартаковского и работу с DC Comics. В игры Мишель двинулся, чтобы «исследовать новые территории». Впрочем, к движению его побудил Джо, игродел-аниматор (помнишь старинный экшен Drakan: Order of the Flame про девушку в купальнике и ее дракона? Нет? Мы так и думали). Встреча в 2006-м на семинаре, совместный обед, дальше – мы должны сделать игру в стиле вашего прошлогоднего хэллоуиновского-никелодеоновского мультика Insanely Twisted Shadow Puppets.

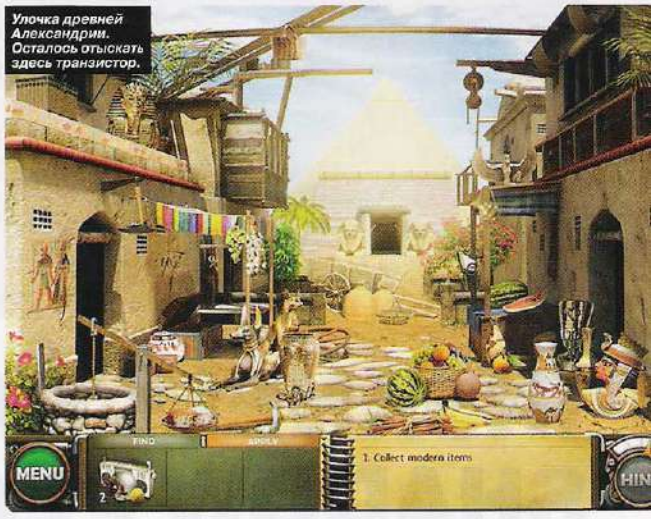
Для разработки в Сиэтле была основана студия FuelCell, постоянно прирастающая опытными работниками. Проект эволюционировал. В 2007-м это был просто скролл-шутер с оригинальным визуальным стилем, а теперь уровни резко прибавили в сложности и оригинальности. Камера плавно сменяет план на очень крупный и переносит тебя в наномир, где «аппарат вроде белого кровяного тельца» (говорит Олсон в интервью) сбивает злостные вирусы, прежде чем они разворотят обшивку летающего блюдца. Главное, у ISTP появилась динамика, соответствующая саундтреку (Dimmu Borgir, с любезного разрешения). Еще в игре будет похожая на самовкручивающуюся лампочку мобильная база для апгрейдов и будет сюжет – внутри летающей тарелки сидит Маленький Рогатый Пришелец, ученый-исследователь по профессии. Сроки выхода Insanely Twisted Shadow Planet в тумане, как и платформенная ориентация игры. Ганье и Олсен хотят на PS3 и Xbox 360, что по-человечески понятно. Будем надеяться, что ПК игра все-таки не обойдет стороной. ■



ПРОСТЫЕ ИГРЫ

Автор:
Алексей Копцев

РАЗВЛЕЧЕНИЯ ДЛЯ ВСЕХ И КАЖДОГО



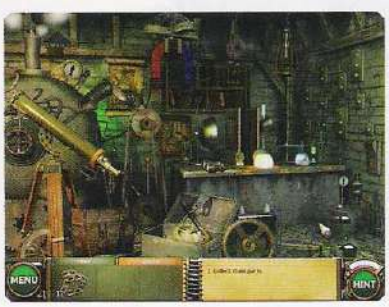
Улочка древней Александрии. Осталось отыскать здесь транзистор.

Собираемся в путешествие. Нужно найти вещи, полезные в походе.

БЕЛИЧИЙ СМЕХ

С юмором сегодня туго. По-настоящему смешных игр выпускается крайне мало: «Гоблины», Tales of Monkey Island, Wallace & Gromit's Grand Adventures – вот, кажется, и весь ассортимент. В жанре casual ситуация такая же унылая. Есть неподражаемая «Веселая ферма» со всеми ее продолжениями, есть три игры про куваевскую Масяню – и все. Прочие казуальные игры ориентированы или на грудничков, или на серьезную офисную публику, которой явно не до шуток, особенно в наши кризисные времена. Расслабиться – да. Смеяться – ни за что на свете.

Но теперь все изменится. После выхода игры «Сприлл и Ричи. Приключения во времени» улыбки украсят лица даже самых угрюмых дядь и теть. Спокойно играть в этот квест решительно невозможно. Если прислушаться к диалогам главных персонажей, можно заметить явные цитаты из популярных телесериалов и хохмы самого постмодернистского свойства. Чего стоит один только факт, что бельчонок Ричи заболевает волчанкой, той самой волчанкой, которую так мечтал изучить доктор Хаус? И таких отсылок в игре великое множество. «Сприлл и Ричи. Приключения во времени» – адвенчура в самом классическом понимании этого слова. Буквально каждую минуту с героями что-то да происходит: свихнувшийся изобретатель Ричи строит машину времени и устраивает катаклизм вселенских масштабов, Сприлл отправляется в прошлое и встречает в Древнем Египте злобных пришельцев и т.д. и т.п. Один герой создает проблемы, другой их решает. На этом построено все фантастическое приключение. Его авторы, разработчики студии Five-BN, знают, чем увлечь геймера, заставить его приклеиться к монитору.



Задачка не из легких – ищем звенья цепи.

В первую очередь это мини-игры. Самые разные по жанру и по сложности. Где-то нужно сражаться с морским монстром, отстреливая его гигантские щупальца (важно запомнить порядок их появления на экране), где-то – собрать из запчастей агрегат, руководствуясь хитроумной схемой. Тут пригодятся и память, и смекалка, и реакция, и беглость пальцев. Всего в «Сприлл и Ричи» представлено более 40 подобных развлечений. Есть где развернуться.

Не забываем, что «Сприлл и Ричи» – это игра в стиле HOG (Hidden Object Game), а значит, большую часть времени вы будете заниматься поиском скрытых предметов. Но в отличие от других подобных игрушек действие это обосновано сюжетно. Изобретатель Ричи нарушил вселенское равновесие, отправив в прошлое и будущее вещи из настоящего. Чтобы восстановить утраченную гармонию и уберечь мир от скоропостижной аннигиляции, Сприлл должен собрать весь этот утиль и вернуть его на место.

Делать это интересно. В «Сприлл и Ричи» нет привычного для HOG хаоса. Разработчики активно используют мимикрию, маскируя вещицы под другие предметы, вписывая изображения (а то и отдельные их части) в интерьер – шиш найдешь. Эта сложность немного отпугивает типичных казуальных пользователей, но привлекает к игре другую публику. Ведь мы не привыкли отступать? Тем паче здесь есть встроенная система помощи, достаточно подождать минут пять, чтобы получить бесплатную подсказку, а самые заковыристые мини-игры можно просто пробросить.

Идеальных игр не бывает. В «Сприлл и Ричи» тоже можно найти недостатки. В частности, крайне бедную лицевую анимацию персонажей. Однако нужно помнить, что мы имеем дело с казуальным проектом, бюджет которого исчисляется не миллионами, а тысячами долларов. Но и этой суммы хватило, чтобы нарисовать несколько десятков красочных бэкграундов, проработать дизайн и придумать самые разные мини-игры.

Ну все, хватит разговоров, пора сесть за штурвал чудесной машины времени и отправиться в волшебное и таинственное путешествие по времени и пространству. Впереди – Древний Египет и средневековая Европа, античный Рим и фантастический мир будущего. Поехали!

МАРС АТАКУЕТ!

Все беды от Марса. Умиротворенному и прогрессивному человечеству пора уже заняться решением марсианского вопроса. Вместо того чтобы искать всякие там бозоны и открывать новые черные дыры, сделать огромный ядерный фугас, гигатонн так на тысячу, и отправить по направлению к Красной планете. Так, на всякий случай, во избежание... Очередной апокалиптический сюжет о зловредных пришельцах предлагает новая казуальная игра «Марсианская хроника». Астрономы всего мира зафиксировали катаклизм космических масштабов – на Марс из космоса свалился астероид. Когда пыль рассеялась, земляне увидели мрачную картину: тысячи военных заводов, штампующих танки и самолеты. Как остановить эту армаду и спасти Землю? Единственный шанс на спасение – это новый супер-пупер-истребитель, способный прорвать оборону противника и уничтожить Главный Генератор Защитного Поля Марса.

Этим и займемся. «Марсианская хроника» есть не что иное, как архетипический скролл-шутер со всеми полагающимися жанру достоинствами и недостатками. Летим, стреляем, собираем бонусы и уворачиваемся от вражеских урановых торпед. Все как всегда. В промежутках между миссиями можно отремонтировать корабль, докупить патронов и улучшить оружие. Противники сообразительностью не отличаются, зато все здесь взрывается и мило разрушается. ■

На месте взорванных зданий и появляются бонусы. Хватай скорее!

Осторожно! Зловредный еж бросается бомбами.

МИРУ – СЫР!

Сколько игр с ежиками ты знаешь? Ну так, навскидку? На ум приходит синий Соник и... на этом познания обычно заканчиваются. Да и неудивительно – колючие насекомоядные напугали всех продюсеров с разработчиками вместе. Но из каждого правила есть исключения. Пример тому – новая казуальная головоломка с интригующим названием «Космоежики». Что это за звери на орбите?

Сюжет у игрушки совершенно сумасшедший. Космонавт Антошка отправляется на поиски межпланетных сырников. Огромных таких астероидов из вкуснейшего сладкого теста. Каждую кулинарную аномалию охраняют ежи. Животные вредные, но ужасно симпатичные. Они всячески препятствуют Антошке, забрасывая его кусками окаменевших сырников и бомбочками с часовым механизмом. Ужас! «Космоежики» радуют. В первую очередь нестандартным игровым процессом. В обычных головоломках Match Three ты занимался выстраиванием фишек в линии, здесь достаточно соединить два одноцветных элемента, чтобы устроить переполох космических масштабов. Еще интереснее найти четыре одинаковых камня и объединить их в четырехугольник, растягивая рамку. Эффект будет фантастическим. Но не расслабляйся. Герою постоянно приходится сражаться с космоежиками. Мешкать нельзя ни секунды – нужно не только шевелить мозгами, но и успевать палить по этим врединам, решая сырные головоломки. ■

ПОЛЯРНЫЙ ТАМАГОЧИ

Кто-нибудь еще помнит, что такое тамагочи? Так называлось забавное электронное устройство, придуманное инженерами компании Bandai. В дешевом пластмассовом брелоке с экранчиком обитало вполне живое и вечно голодное существо. Оно питалось, росло и справляло все естественные надобности. Некоторые тамагочи дохли. Мой цифровой дружок помер от переедания, грустно пискнул и отправился в свой вычислительный рай ждать реинкарнации. И что удивительно, дождался, переродившись в пингвина. В героя новой казуальной игры «Пингвиномания».

При первом знакомстве кажется, что это обычный бизнес-симулятор а-ля «Веселая ферма». Только еще проще и аркаднее. Здесь не нужно строить здания и заморачиваться с производством товаров. Знай лови рыбку, корми пингвинов да получай денежку. Еще важно следить за охотниками и при первом их появлении закликивать до потери пульса. Куда уж элементарнее?

А теперь – сюрприз! Выпестованные тобой пингвины растут, и не только во время игры. Пока ты пишешь реферат, проверяешь почту и делаешь массу других дел, эти пернатые набирают массу, и если их вовремя не покормить, обязательно сдохнут. Прямо как тот тамагочи из XX века. Еще с птичками можно экспериментировать. Умело сочетая разные виды корма, ты сможешь вывести совершенно новую породу. ■

Постарайся сразу купить собаку. Верный пес чует охотников на расстоянии.

Автор:
Максим Михеенко

МАСТЕР ЛОУПОЛИ

СВИТОК ТРИНАДЦАТЫЙ

ПРОФАЙЛ АВТОРА

Максим Михеенко (в переводе с древнекитайского – «постигающий искусство компьютерной кисти») – арт-менеджер, художник по окружению (environment artist) и текстурам в игровой индустрии. Ведущий рубрики «Мастер Лоуполи». Работал и работает над созданием арта для «Disciples 3: Ренессанс», «Санитаров подземелий», Damnation и еще не анонсированных игр. Обожает любимую девушку, панд, море и все, что связано с потертыми заржавевшими текстурами. Ратует за Dominance War и CGTalk.ru`MAGIC Next-Gen. С удовольствием ответит на все твои вопросы по электронной почте BeyondDark@mail.ru или на форуме «РС ИГР».

Осень – лучшее время года для изучения всего нового. Отдохнувшие школьники и студенты получают level up и идут дальше грызть гранит науки, вернувшиеся из отпусков разработчики игр с удвоенной силой приступают к текущим проектам, чтобы успеть выпустить их к ближайшему Рождеству. Просыпаются загоревшие инвесторы, фрилансеры начинают работать даже по выходным, а в производство запускают новые релизы, о которых мы услышим, дай бог, только через год. Одним словом, индустрия оживает!

«Мастер Лоуполи» начинает новый сезон в обновленном виде – мы продолжаем рассказывать тебе, как создается арт для компьютерных игр. Теперь и ты вместе с героями наших статей сможешь попробовать себя в роли художника в игровой студии. С этого номера мы будем прикладывать к урокам конкретные рабочие задания, написанные для реального производства, чтобы ты мог лично опробовать написанный в журнале материал и получить подробный feedback (обратную связь) от арт-менеджера по результатам его выполнения. Это полигон, приближенный к реальной жизни, – будет интересно и полезно. Вливайся!

Также мы обязательно продолжим разговор о смежных и крайне важных вещах: как правильно составить резюме игрового художника, как обратить внимание на малейшие детали и как придать своим цифровым работам ощущение жизни. Разумеется, я буду рад услышать твое мнение и предложение интересных тем для наших будущих свитков. Жду твоих писем с работами, жду отзывов и предложений по каждому выпуску «Лоуполи» на электронный ящик BeyondDark@mail.ru. Лучшие работы мы опубликуем в нашей рубрике, а о юных талантах расскажем многотысячной аудитории журнала – дерзай!

Я всегда ношу с собой...

Во время прогулок по городу или путешествий в жаркие страны очень полезно и практично собирать коллекцию собственных фототекстур. Для получения качественных текстур достаточно обычного недорогого цифрового фотоаппарата на 8–10 мегапикселей и хорошего дневного освещения. А вот профессиональные и полупрофессиональные зеркалки для такого дела излишне громоздки и неудобны.

УРОК ПО СОЗДАНИЮ ФОТОРЕАЛИСТИЧНОЙ БЕСШОВНОЙ ТЕКСТУРЫ ЛАНДШАФТА

Создание фотореалистичной текстуры земли

Сложность: низкая
Специализация: художник по текстурам
Необходимые инструменты в работе: цифровой фотоаппарат, Adobe Photoshop или аналогичная программа, рекомендуется – планшет (Wacom Bamboo будет оптимален)
Время на создание: 2–3 часа

Вспомни, как разработчики S.T.A.L.K.E.R. ездили в чернобыльскую Зону и привезли оттуда гигабайты фотографий, которые помогли создать проекту необходимую атмосферу и обеспечили высокий уровень графики при оптимальных трудозатратах. Фототекстуры при создании графики в современных играх используют практически все разработчики мира. Это позволяет сэкономить драгоценное время и ресурсы, а также очень качественно воссоздавать реальность в игре. Возможно, ты читал в новостях или превью многих игр, что команда разработчиков ездила в самые невероятные уголки мира для поиска вдохновения... и получения уникальных текстур. Во многом благодаря таким поездкам мы получили столь живую Африку в Far Cry 2 или Зону отчуждения в «Сталкере».

Начинающие художники часто в силу отсутствия мотивации или знаний предпочитают пользоваться бесплатными текстурами из интернета, резонно, казалось бы, утверждая, что текстура металла – она и в Африке текстура металла. Но если геймер и не заметит абсолютно одну и ту же текстуру в совершенно разных играх, то опытный художник по текстурам всегда сможет это распознать. Надеюсь, тебе не нужно объяснять, что твои собственные текстуры, добытые потом и кровью, ценятся на порядок выше скачанных из общедоступных библиотек. Здесь и сейчас мы создадим фотореалистичную тайлящуюся текстуру поверхности земли, взяв за основу сделанные тобой фотографии из реальной жизни.

MILESTONE 1. ФОТОВЫЛАЗКА

Самый важный этап в создании реалистичных текстур – правильно и максимально качественно получить фотореференсы. Передать все нюансы реального мира в цифру – задача ответственная и серьезная. Тут следует помнить, что, чем тщательнее мы подойдем к этому этапу работы, тем меньше потом придется делать телодвижений при обработке в Photoshop, а значит тем чище получится финальный результат.

Для текущего задания нам нужно сфотографировать землю в осенний период. Достаточно пройтись около дома, чтобы найти немало мест с качественной текстурой земли. Для того чтобы фотография удалась, рекомендуется снимать при дневном освещении без сильного солнца и рядом стоящих деревьев или других объектов, отбрасывающих мощные тени. Второе главное условие – никаких искажений перспективы. Фотоаппарат во время съемки нужно стараться держать перпендикулярно земле. То есть в идеале мы должны получить текстуру, снятую как будто с самого верха – скажем, со спутника.

Обычно на одну текстуру я делаю порядка полудюжины фотографий или даже больше – не жалею места абсолютно, так как пересъемка на следующий день выйдет себе дороже. Также не стоит, думаю, и говорить, что для текстур в фотоаппарате мы устанавливаем максимальные настройки качества и разрешения фотографии.

Неплохие фотореференсы, которые могут стать хорошей базовой текстурой земли. Обрати внимание на довольно ровную перспективу.

Пример неудачной текстуры. На ней очень заметны тени с одной стороны, в игре с динамическим освещением это будет выглядеть неестественно. В таком случае поможет ювелирная полировка в Photoshop или... пересъемка в другое время суток.

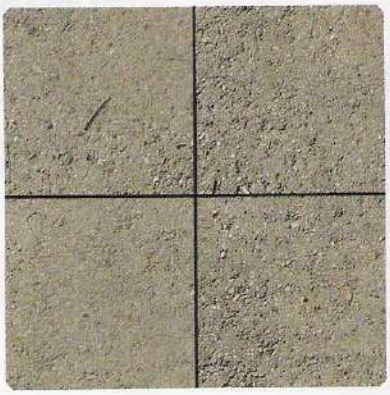
MILESTONE 2. ОБРАБОТКА НАПИЛЬНИКОМ В ADOBE PHOTOSHOP

Расположившись в уютном рабочем кресле, приступаем к обработке и сортировке полученных текстур. За годы работы я убедился, что оставлять на завтра завал из сотни фотографий с позывными IMG04302 ... IMG05209 смерти подобно – впоследствии найти в них сфотографированную неделю назад текстуру металла или дерева практически нереально. Следует не лениться и отсортировать все отснятые за день текстуры по соответствующим папочкам – у меня они называются классически: Metal, Stone, Wood, Ground и т.д. В каждой папочке создан подраздел для еще большего удобства. Скажем, Ground состоит из Ground Earth (текстуры земли), Ground Grass (текстуры травы) и Ground Sand (текстуры песка).

Отсортировав все как нужно, приступим к работе над текстурой земли. Следует помнить, что текстуры в играх делаются в разрешении, кратном двум, – в нашем случае это квадрат 1024x1024. Чтобы качество и проработка в финале была выше, обычно художники работают с удвоенным разрешением (в нашем случае 2048x2048) и лишь в конце, перед сдачей текстуры, сжимают ее до необходимых размеров.

Создаем новый файл размером 2048x2048 и вставляем туда (Copy – Paste) нашу фототекстуру земли. Аккуратно подгоняем изображение (Ctrl + T) под формат квадрата, при этом не растягивая иллюстрацию ни в одну, ни в другую сторону (пользуйся численными процентами по ширине и высоте, они отображаются наверху).

Самое главное, что сейчас нужно, это сделать текстуру «тайлящейся» (чтобы при повторе не было заметно границ по бокам текстуры). Для этого в Photoshop есть очень полезный плагин Offset (Filter – Other – Offset). В появившемся окне мы сдвигаем изображение равномерно по вертикали и горизонтали и получаем... несуразный шов в центре экрана! С ним нужно бороться. Для этого очень удобно использовать Clone Stamp Tool, замазывая швы в середине с помощью текстуры с боков. В конце концов мы должны получить аккуратную бесшовную текстуру. Теперь еще раз сдвинь текстуру с помощью Offset – шва в центре либо нет совсем, либо он уже очень мал – еще раз пройдясь по проблемным областям и отполировав как нужно, мы получим качественную бесшовную diffuse-текстуру земли! Сохраним ее как Ground_diffuse.tga.



Сразу после применения Offset видны заметные швы в центре (отмечены черным).

После обработки текстуры с помощью Clone Stamp Tool мы еще раз прошлись Offset. Итог – бесшовная текстура за час.

Карта спекуляра. Мелкие серые вкрапления – это небольшие камешки в земле.

Карта нормалей. Придаст глубину и реализм нашей поверхности в игре.

MILESTONE 3. СОЗДАЮ КАРТЫ НОРМАЛЕЙ С ПОМОЩЬЮ ПОДРУЧНЫХ СРЕДСТВ. НЕДОРОГО

Но, так как мы делаем текстуру земли для современных игр, нам не обойтись без применения карт нормалей (normal map) и спекуляра (specular). Спекуляр можно получить из диффуз-карты, просто проанализировав и обработав соответствующим образом текстуру в Photoshop (посмотри, какие элементы на текстуре должны блестеть под солнцем, а какие нет – в данном случае вся текстура в specular у нас будет черной, так как земля слабо отражает свет и в ней нет никаких металлических деталей). Получаем Ground_specular.tga, которая будет отвечать за то, что мы не увидим никаких ненужных бликов на земле. Излишнее использование спекуляра порой приводит к появлению «пластмассового эффекта». Но в то же время именно карта спекуляра способна очень хорошо передать очарование металлических поверхностей – следует помнить об этом.

Для создания быстрой и качественной карты нормалей из диффуза самым оптимальным способом является программа CrazyBump. Она отнюдь не единственная в своем роде, но, пожалуй, самая лучшая. До ее выхода многие художники пользовались встроенным плагином NVIDIA Normal Map для Photoshop, но по качеству и глубине карт нормалей он существенно проигрывает CrazyBump.

Работать с этой программой одно удовольствие. Скачай полноценную триал-версию с официального сайта программы (www.crazybump.com). Запустив утилиту, ты попадешь в удобное стилизованное меню, где очень легко разобраться и еще легче экспериментировать, благо сразу же можно увидеть в отдельном окошке результат своего труда.

Загрузив в программу свою diffuse-текстуру ландшафта, мы создаем детальную карту нормалей, играя с настройками как нам заблагорассудится. Далее сохраняем полученную карту нормалей как Ground_normal.tga.

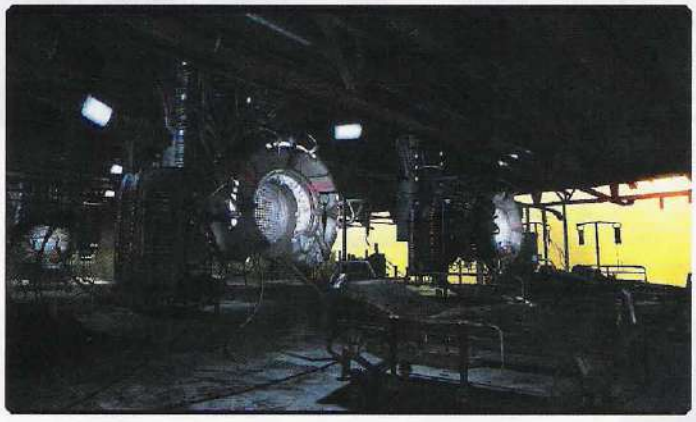
MILESTONE 5. СОБИРАЕМ ВОЕДИНО

Теперь осталось применить текстуру на ландшафт и посмотреть, как выглядит результат в окошке трехмерного редактора или игрового движка. Карта нормалей придаст поверхности заметный объем, а тайлинга, благодаря нашей хитрости в Photoshop, невооруженным глазом не видно. Впрочем, ландшафт сейчас напоминает выжженную пустыню. Для более живой картинки необходимо по всей поверхности ландшафта разместить то там, то здесь деколи (decals) – небольшие текстуры, придающие сцене разнообразие. Но это уже совсем другая история – продолжение следует!

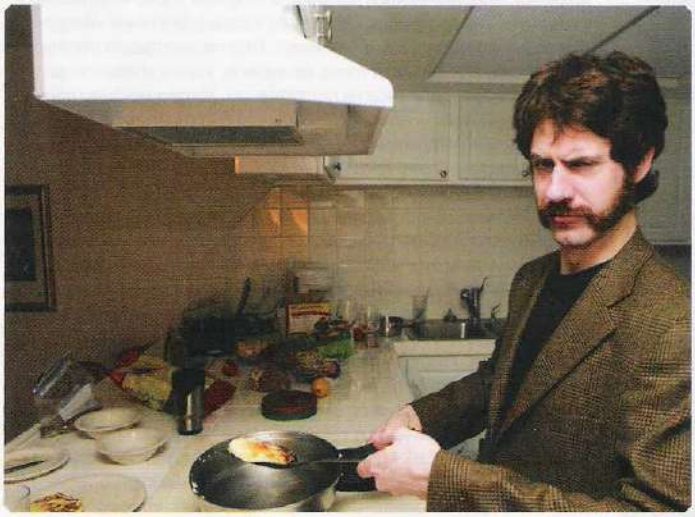
P.S. Если тебе больше по душе создание виртуальных миров, нежели цифровых персонажей, то конкурс Unearthly Challenge – то, что доктор прописал. В этом году в нем официально представлена и российская сборная. Все подробности на www.UnearthlyChallenge.com.

Рендер локации с применением нашей текстуры.

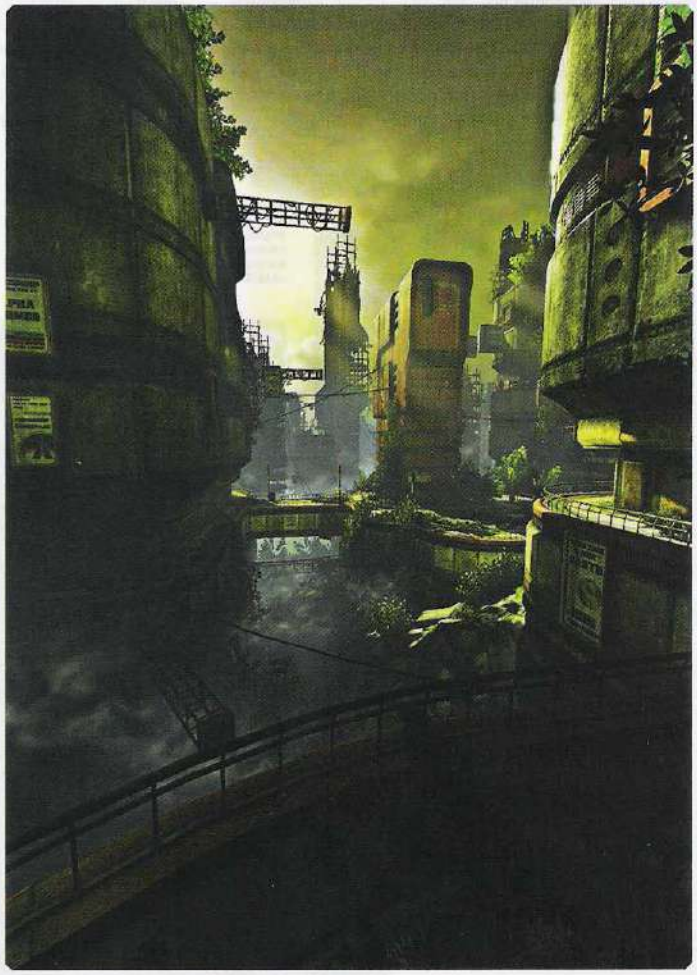
Примеры сделанных по аналогии бесшовных текстур земли. Твои пробы пера мы обязательно ждем на почту.



Детище трех американских художников. Быть может, такой мы увидим Half-Life 3?



Автор программы CrazyBump производит впечатление сумасшедшего гения. Не случайно в утилите можно найти двусмысленные фразы вроде «Puny humans are instructed to click» («Ничтожные людишки, щелкните мышкой»).



Бельгиец Брэм Эулаерс (Bram Eulaers) в одиночку создал потрясающую атмосферу «Заброшенной колонии», чем и покорил судей в прошлом году. Согласись, чем не скриншот из свежего блокбастера?

Задание #1. Asset: «Текстура земли»

Целью первого задания будет создание качественной бесшовной текстуры поверхности земли размером 1024x1024 пикселей. Учти, пожалуйста, что главное требование в данной работе – не использовать чужие текстуры или фотографии из интернета или существующих игр.

Референс качества от клиента:
Call of Duty 4, S.T.A.L.K.E.R., Crysis

Последний срок сдачи задания: 31 октября 2009 года
Что должно быть в письме: 1024x1024 diffuse-текстура в формате JPG (100-процентное качество) и фотография-референс, на основе которой сделана текстура. Кроме того, нужно указать в тексте письма, сколько часов заняла у тебя вся работа.
Куда отправить: BeyondDark@Mail.ru с обязательной пометкой «Задание #1. Asset: «Текстура земли». Ф.И.О. художника».

Что оценивается: качество и детализация самой текстуры, насколько сильно заметен тайлинг (в идеале он должен быть абсолютно не заметен), присутствует ли некорректное освещение на текстуре.

Всем выславшим работы в срок будет обязательно отправлен подробный фидбэк. Лучшие несколько текстур мы опубликуем в журнале с указанием авторства.

ИНТЕРВЬЮ С АЛЬБЕРТОМ НОВИКОВЫМ И ЮЛИЕЙ ПРОХОРОВОЙ

В преддверии старта конкурса цифровой магии CGTalk.ru MAGIC Next-Gen мы публикуем интервью с двумя талантливыми молодыми художниками из Санкт-Петербурга: Альбертом Новиковым и Юлией Прохоровой. Игровому сообществу оба этих художника стали хорошо известны зимой прошлого года, когда их работы заняли верхние места в 2D-номинации «Мейджика» – золото (за «Гефеста» Альберта) и бронзу (за «Джина» Юли). Причем, что самое интересное, в приватной беседе они оказались самыми обычными молодыми людьми, которые просто безумно любят художественное искусство и творчество.

Альберт Новиков и Юля Прохорова – студенты третьего курса Санкт- Петербургской государственной художественно-промышленной академии имени Штиглица (сокращенно: СПбГХПА). Оба художники по призванию, оба любят игровую индустрию и хотят стать настоящими профессионалами в своей области. Да что значит хотят? Они уже очень крепкие профи, которые в свободное от учебы время работают концепт-художниками с крупными отечественными и зарубежными игровыми студиями. При всем при этом им обоим чуть за 20. Причем за карандаш Альберт, к примеру, взялся всего четыре года назад – перед этим он был подающим надежды математиком и физиком! Ему слово.

«Великан». Работа Альберта Новикова.

Тот самый трудяга «Гефест». Охотно веришь, что именно такие ребята работают на заводах «КрАЗ» и «МАЗ».

Альберт Новиков

Все началось около шести лет назад, когда я впервые стал использовать компьютер для создания компьютерной графики. Первое, с чем я познакомился, был трехмерный редактор 3D Studio Max 6. Через год общения с ним я понял: это то, чему бы я хотел посвятить свое последующее образование. На тот момент я учился в физико-математическом классе и решил попробовать поступить в другую школу, с художественным уклоном (оставалось два месяца до вступительных экзаменов). Когда я пришел туда, то принес почеркушки, сделанные под впечатлением от компьютерных игр и фильмов. На меня косо посмотрели и сказали, что им нужны примеры академического рисунка. В то время слово «академия» у меня в семье употреблялось только в словосочетании «Академия наук», поэтому я мало что понял. Мне посоветовали обратиться к частному педагогу, и тогда, возможно, у меня появится одна десятитысячная шанса на поступление. Тогда я наконец понял, что карандаш нужен не только, чтобы его грызть и чертить графики. Но главным открытием для меня были краски, которыми я не пользовался аккурат с детского сада. В конце концов я поступил в эту школу, кое-как доучился и был принят в СПбГХПА имени барона Штиглица. Это только на словах все так просто, на самом деле моему поступлению в академию предшествовала двухгодичная подготовительная сага. Огромное спасибо преподавателям, которые за столь короткий срок вытянули меня с нуля до уровня достаточного, чтобы сдать экзамены. Сейчас я учусь на третьем курсе на кафедре коммуникативного дизайна и параллельно работаю фрилансером. Люблю нарезной батон, люблю рыбалку, люблю сноуборд... Но это мелочи... Люблю свою работу, да так, что готов сутками торчать у экрана со стилусом в руках. Еще люблю рассматривать работы мастеров и тем самым учиться у них.
В конкурсе CGTalk.ru Magic Next-Gen решил поучаствовать, чтобы оценить свои силы, узнать уровень остальных художников. Ну и конечно, призы порадовали, хотя спортивный интерес – это, наверное, главное. В общем, не умер еще в мужиках неандерталец, бывают моменты, когда хочется помериться яйцами (улыбается).

Юлия Прохорова

Стать хотим, конечно, профессионалами, как по-другому? Мне нравится игровая индустрия, я считаю, здесь огромное поле для развития. Геймер ли я? Это с какой стороны посмотреть. Геймеры – это люди, которые посвящают свое свободное время игре. У меня дела обстоят несколько иначе. Я играю в игры так, как архитектор смотрит на дом, как музыкант слушает музыку, как писатель читает книгу. Какое-то время уделять просмотру аналогов, чтобы быть на уровне, но это скорее необходимость, чем развлечение.

Полюбившийся многим «Джинн». Работа Юлии Прохоровой.

Увлекшись компьютерной графикой, не стоит забывать и о классическом рисовании на холсте.

Интересных и полезных конкурсов в настоящее время в интернете проводится просто сумасшедшее количество – это и «Полигон для творчества», и Unearthly Challenge, а скоро стартует наш родной CGTalk.ru' Magic Next-Gen 2. Не за горами Dominance War V, который, по слухам, может быть заключительным в эпическом противостоянии художников всего мира. Так что совершенно неважно, что написано у тебя в дипломе об образовании, если в душе твоей живет желание создавать собственные виртуальные вселенные и харизматичных героев компьютерных игр, у тебя все получится! Из математиков, к слову, выходят отличные художники – доказано практикой.

Медиа Стар

сеть магазинов мультимедия

г. Москва ТРЦ "РИО"
Б. Черёмушкинская д. 1

г. Москва ТРЦ "РИО"
Дмитровское ш. д. 136а

г. Ярославль ТРЦ "РИО"
Московский пр-т д. 108

(495) 980-44-16

на правах рекламы

АКАДЕМИЧЕСКОЕ ОБРАЗОВАНИЕ VS МЕТОД НАУЧНОГО ТЫКА

В Насколько важно художественное академическое образование для успешной карьеры в игровой индустрии? И могу ли я попасть в крупную студию на должность художника, если за плечами нет художественной школы или соответствующего вуза? Насколько нужно знание академических основ рисования, анатомии и игры света и тени для того, чтобы стать крутым трехмерным моделлером или цифровым скульптором? Ответ прост: важно, конечно, но вовсе не обязательно.

Отсутствие профильного образования не помешало Виталию Булгарову завоевать десятки наград и попасть в Blizzard Cinematics.

Если ты сейчас учишься в физико-математической школе или сидишь на лекциях в педагогическом вузе, это вовсе не значит, что в игровые художники тебе уже не попасть. Разумеется, если у тебя за плечами художественное или архитектурное образование и (что самое важное!) годы опыта и практики в рисовании, то и в компьютерном искусстве ты будешь чувствовать себя увереннее и не станешь совершать банальных ошибок. Игровая индустрия все еще молода, и очень многие приходят в нее из-за любви к играм, не имея профессионального образования, так что даже для самоучки шанс заявить о себе очень высок. Многие арт-директора и художники крупных игровых компаний никогда не посещали образовательных художественных заведений, а весь свой опыт получили, самостоятельно изучая любимое дело. Особенно высок процент самоучек именно у нас. Скажем, в Канаде или США существуют специализированные университеты и колледжи, где в течение нескольких лет студенты проходят весь курс современного игрового художника. А сразу после окончания таких вузов лучших студентов берут к себе на работу гиганты вроде Electronic Arts или Ubisoft. В нашей стране профильных вузов как не было, так и нет, а на работу юнцы приходят обычно совершенно неподготовленными, с розовыми мечтами, с желанием покорить индустрию и со страстной любовью к играм. И получается так, что выпущенные из вузов прикладные математики и инженеры-электротехники идут не в Газпром или Сбербанк, а в игровую индустрию. Впрочем, в самостоятельном поиске призвания есть своя прелесть – в первую очередь самоучки, не обладая академическими знаниями, мыслят не так, как учат в вузах. У каждого из них в итоге появляется свой собственный художественный стиль – пусть грубый, с банальными (для Союза художников) ошибками, но тем не менее уникальный. Каждый из тех, кто добивается результатов, обладает огромной силой воли и стремлением к покорению новых вершин, а это дорогого стоит.

Лучший шанс завтра начать работать над коммерческими играми – сегодня попробовать себя в группе энтузиастов, трудящихся над некоммерческими проектами (обычно – над модами на основе популярных игр). Порой такие проекты, особенно за рубежом, создаются по самым высоким стандартам качества, и работа в них построена весьма серьезно: четкое планирование, подробные задания, детальные концепты и большое количество участников со всего мира. Разве только зарплату тебе никто не заплатит. Зато ты получаешь ни с чем не сравнимый опыт и возможность не выходя от дома поучаствовать в крупном проекте. К примеру, очень качественная игра Red Orchestra: Ostfront 41-45 вышла из модификации на движке Unreal 3 Engine. А сейчас ее авторы создают вторую часть, Red Orchestra 2: Heroes of Stalingrad, уже полностью на коммерческой основе. Недавно вышел огромный мод для Battlefield 1942 под названием Forgotten Hope 2 – он разра-

МУДРОСТЬ: СЕЙЧАС ТЫ УЗНАЕШЬ СТРАШНУЮ ТАЙНУ. БЕЗДАРНЫХ ЛЮДЕЙ НА СВЕТЕ НЕТ, РАВНО КАК НЕТ И БЕЗУМНО ОДАРЕННЫХ. ДА, У НЕКОТОРЫХ ИЗ НАС ЕСТЬ ПРЕДРАСПОЛОЖЕННОСТЬ К ЧЕМУ-ТО, НО 90% УСПЕХА – ЭТО УПОРНЫЙ КАЖДОДНЕВНЫЙ ТРУД, И НИЧЕГО ДРУГОГО.

Крэг Маллинс вдохновил своим творчеством не одну сотню цифровых художников со всего мира. Вот его потрясающий «атмосферный» концепт-арт для Fallout 3.

Vancouver Film School (VFS) – одно из самых авторитетных мест в мире, где обучают компьютерной графике. Сюда приезжают учиться со всего мира.

Над модом Forgotten Hope 2 работало множество энтузиастов со всего мира, причем многие из них – крепкие профессионалы. Это потрясающий опыт для любого художника. Чем тебе не AAA-проект?!

батывался более трех лет при участии нескольких исторических консультантов, а графикой и реализмом может поспорить с лучшими коммерческими проектами. Да и не секрет, что многие профессиональные студии выросли из энтузиастов с горящими глазами (например, Tripware или отечественная Katauri). Преимущество некоммерческих проектов в том, что, как правило, работать над ними берут почти всех, у кого есть желание и хоть какое-то портфолио. Начинающим на первых порах помогают советами и примерами более опытные коллеги по команде, да и работа пусть с виртуальной, но все же игровой командой – это бесценный опыт. Разработчики многих коммерческих проектов скованы рамками NDA (договор о неразглашении), а практически все, что ты сделал для любительских игр, можно выставлять в портфолио или показывать в собственном блоге. Кроме того, строчка в резюме о том, что ты принимал участие в каком-либо (пусть и любительском) проекте, для любого работодателя гораздо ценнее пустого места. И самое главное – любительских проектов на сегодняшний день в мире насчитывается несколько десятков тысяч. Выбирай на вкус и цвет – от переработки первой Half-Life до создания клона корейской MMO или добавления еще более альтернативной истории в Red Alert 3. Причем стиль (рисованный или фотореалистичный), жанр (sci-fi или фэнтези) и твоя должность (от моделлера до художника по текстурам или сценариста) могут быть практически любыми.

Так что никогда не поздно начать заниматься любимым делом, не обладая при этом дипломом художественной академии. Дорогу осилит идущий, и важно понимать, что когда-то даже легендарный Крэг Маллинс (Craig Mullins, один из лучших художников планеты) рисовал хуже... чем ты сейчас! ■

Кевин Лэннинг (Kevin Lanning), один из ключевых художников Epic Games (монстры Gears of War – его работа), ни о каком Zbrush несколько лет назад и мечтать не мог. В детстве он обожал лепить и рисовать, что помогло ему впоследствии достичь таких высот в цифровом искусстве.

моментальная
Подписка

www.nafmedia.ru через платежные терминалы QIWI (КИВИ)

Чтобы воспользоваться услугой «Моментальной Подписки»:
1. Найдите платежный терминал QIWI (КИВИ).
2. На главной странице перейдите в раздел «Оплата услуг».
3. Далее в подразделе «Другие услуги» найдите кнопку «Моментальная Подписка».
4. Выберете печатное издание, период и стоимость подписки.
5. Введите номер Вашего мобильного телефона*.
6. Внесите оплату согласно тарифу.
7. Сохраните квитанцию об оплате.

В течение нескольких дней с Вами свяжется оператор издательства для уточнения адреса. Подписка оформляется с номера, выходящего через один календарный месяц после оплаты. Доставка по России - бандеролью в почтовый ящик, по Москве в пределах МКАД – с курьером.

* Внимание! Сдача от операции или возврат денежных средств неуспешного платежа будет перечислена на Ваш Личный кабинет с указанным номером телефона.

ОНЛАЙН

Автор:
Иван Гусев

МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИЕ НОВОСТИ

EDITORIAL

Посмотрел открытую бету европейской версии Aion – не впечатлило. Корейский проект, призванный покорить западный рынок, представляет собой не что иное, как Lineage 3.0. Максимально отполированную, вылизанную и надраенную до блеска, но все так же завязанную на убийствах тысяч монстров. Симпатичная картинка (игра использует CryEngine) и возможность летать (привет, WoW!) несколько сглаживают негатив от бесконечного гринда всевозможной живности, но, по первому впечатлению, Aion недалеко ушла от других восточных MMO. Подробнее – в обзоре в одном из следующих номеров.

Денис Кублицкий,
редактор рубрики

БЕТА-ТЕСТ

NetDevil уже почти три года колдует над Jumpgate Evolution.

STAR TREK ONLINE

Студия Cryptic обратилась к геймерам: если вы желаете принять участие в закрытом бета-тестировании Star Trek Online, зарегистрируйтесь на сайте www.startrekonline.com. Предпочтение отдается подписчикам Champions Online – другой MMORPG от Cryptic, запущенной 1 сентября. Однако шанс попасть в число счастливчиков есть у каждого, кто подаст заявку. «Закрытый бета-тест – важный момент в разработке Star Trek Online, – говорит исполнительный продюсер игры Крейг Зинкевич (Craig Zinkievich). – Star Trek Online подарит фэнам этой фантастической вселенной незабываемый опыт».
Кстати, STO – первая MMORPG, действие которой разворачивается сразу и в космосе, и на земле. Заинтригован? Регистрируйся! Количество участников и сроки проведения бета-теста будут уточнены позже. ■

КАТАКЛИЗМ, КОТОРОМУ ВСЕ РАДЫ

Гоблины идут!

Смертокрыл возвращается.

В Анахайме 21–22 августа прошел очередной BlizzCon – слет поклонников игр Blizzard Entertainment. 20 тысяч билетов на это мероприятие разошлись за восемь минут. Счастливчики, попавшие на BlizzCon, не пожалели о потраченной сотне долларов, потому что именно здесь было анонсировано третье дополнение к World of Warcraft. Оно носит название Cataclysm и, как не сложно догадаться, посвящено событиям, изменившим Азерот и Калимдор. В землях элементалей пробудилось древнее зло. Смертокрыл (Deathwing), безумный вожак черных драконов, с которым мы познакомились еще 1996 году благодаря Warcraft 2: Beyond the Dark Portal, зализал старые раны и снова готов сеять смерть и разрушения. Классические территории World of Warcraft ждет тотальная конверсия. Там, где вчера сияло солнышко, сегодня царит мрак и текут реки лавы. Ветеранам будет интересно прогуляться по изменившемуся до неузнаваемости «старому» миру и выполнить множество новых квестов.
Cataclysm добавит две играбельные расы: гоблинов и оборотней воргенов. Первые – ордынцы, вторые, само собой, за альянс. Потолок прокачки будет поднят до 85-го уровня. Ожидается, что в продаже дополнение появится в 2010 году. Скоротать время до релиза ты можешь при помощи журнала World of Warcraft: The Magazine. Издание, целиком и полностью посвященное популярной MMORPG, выходит еженедельно с конца августа на четырех языках. Увы, русского в их числе нет. Подписка на год обойдется в 40 долларов. ■

TURBINE СУДИТСЯ С ATARI

Не спешите хоронить DDO.

DDO рассорила Turbine и Atari.

В 2003 году компания Turbine купила у издательства Atari право на разработку MMORPG во вселенной Dungeons & Dragons. Игра вышла в феврале 2006 года и, несмотря на успех у критиков, не стала коммерческим хитом. Однако буквально на днях Turbine сделала Dungeons & Dragons Online бесплатной для геймеров. Отмена абонентки и переход на микроплатежи не остались незамеченными геймерами. Игра снова актуальна, и разработчикам даже пришлось увеличить количество серверов, чтобы справиться с наплывом желающих познакомиться с DDO.

Увы, радостное событие было омрачено судебными дрязгами. Компания Turbine обратилась в суд, утверждая, что издательство Atari саботирует Dungeons & Dragons Online, поскольку трудится над собственной многопользовательской D&D-ролевкой. Не сложно догадаться, что речь идет о Neverwinter Nights Online, разработка которой, по слухам, поручена Cryptic Studios. Turbine обвиняет Atari в многочисленных нарушениях контракта, включая нежелание рекламировать DDO. Уже подан встречный иск. Юристы Atari считают, что Turbine мало платит за пользование лицензией... ■

FUNCOM ВОДИТ ДРУЖБУ С ИЛЛЮМИНАТАМИ

Земли Конана расширяются.

Симпатичная девушка-тамплиер.

Несмотря на непростые бизнес-реалии, норвежская студия Funcom продолжает активно развиваться. 1 сентября компания открыла новый офис в Монреале. Этот канадский город, похоже, в скором будущем превратится в настоящую Мекку игровых разработчиков. Оно и неудивительно – местные власти поддерживают создателей интерактивных развлечений, предоставляя им существенные налоговые льготы. «Монреаль – лучшее место на Земле для разработчиков MMO-проектов», – заявил генеральный директор Funcom Тронд Арне Аас (Trond Arne Aas). Думаю, все уже догадались, что новая студия будет заниматься именно MMORPG. Всего у Funcom сейчас 320 сотрудников в пяти странах: Норвегии, Китае, Швейцарии, США и Канаде. Работы полно: на выставке Gamescom в Кельне компания анонсировала Age of Conan: Rise of the Godslayer – первое дополнение к «киммерийской» MMORPG, выпущенной прошлой весной. Дополнение откроет путь в империю Кхитай – регион, напоминающий средневековые азиатские государства. Море нового контента для высокоуровневых игроков прилагается. Дата релиза пока не объявлена. Также Funcom трудится над The Secret World – амбициозной онлайновой RPG, посвященной борьбе тайных обществ как друг с другом, так и с инфернальной нечистью. На выставке Penny Arcade Expo, прошедшей в Сиэтле в начале осени, мы наконец-то узнали, о каких секретных организациях идет речь. Это иллюминаты, тамплиеры и Дракон – малоизвестное, но могущественное тайное общество. Чтобы получить шанс принять участие в бета-тесте, регистрируйся на сайте www.darkdaysarecoming.com. ■

ЛЕЧИТЬ ТАКИХ НАДО!

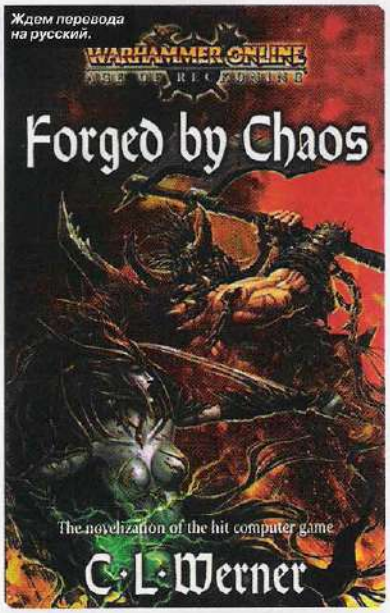
11 миллионов геймеров плотно сидят на World of Warcraft.

И тебя вылечат...

Летом 2005 года в Пекине открылась первая в мире клиника для лечения людей, всерьез пристрастившихся к онлайновым ролевым играм (по статистике, в Китае свыше 2.5 миллиона человек страдают от MMORPG-зависимости). Спустя год подобная лечебница появилась в Амстердаме. А недавно клиника для геймеров и интернет-зависимых заработала в США, в нескольких километрах от штаб-квартиры Microsoft в Редмонде. «Всего» за 14 тысяч 500 долларов больной получает 45 дней терапии, после чего, по обещаниям врачей, должен снова стать полноценным членом общества.

Пациенты клиники – в основном молодежь – забросили учебу, работу и друзей. Врачи не видят большой разницы между игрозависимостью и наркоманией. По их мнению, MMORPG вырывают человека из реальной жизни так же быстро, как героин. Врачи пытаются вернуть больным радость жизни без игр, используя групповую терапию, лекарства, спорт и... вечеринки. Данных по эффективности лечения пока нет.

14 с половиной тысяч долларов... Черт возьми! ■



Издательство Electronic Arts анонсировало третий художественный роман по мотивам Warhammer Online: Age of Reckoning. Если в первых двух книгах события описывались с точки зрения Порядка, то на этот раз читатели больше узнают о том, за что сражаются силы Хаоса. Роман Forged by Chaos за авторством Си Эл Вернера (C.L. Werner) выходит этой осенью.

А вот когда появится первое полноценное дополнение к Warhammer Online, пока неизвестно. Разработчики из Mythic Entertainment подробностями не делятся, но в недавнем интервью они сообщили, что у EA большие планы на WAR. ■

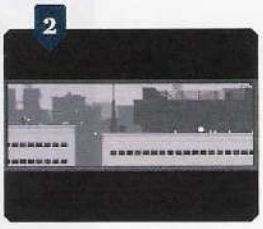
The Old Republic обзаведется «младшей сестрой»?

Star Wars: The Old Republic может быть не единственной MMORPG по «Звездным войнам», находящейся в разработке. Появились слухи, что Sony Online Entertainment работает над казуальной онлайновой игрой по мотивам мультсериала «Звездные войны: Войны клонов». По неподтвержденной информации, проект использует движок Free Realms (эта игра набрала 5 миллионов аккаунтов всего за три месяца). Эксперты считают, что бесплатная казуалка ничуть не помешает Star Wars: The Old Republic, нацеленную на хардкорных геймеров. В LucasArts пока отмалчиваются, однако намекают: новые анонсы не за горами. ■

Автор:
Иван Гусев

БЕСКОНЕЧНОЕ УДОВОЛЬСТВИЕ

TIME DONKEY



CANABALT

TURN-BASED BATTLE

THIS IS THE ONLY LEVEL

STREET FIGHTER II CHAMPION EDITION

ОБЫЧНО ФЛЕШ-ИГРЫ КОРОТКИ. ПЯТЬ МИНУТ, РЕДКО ПОЛЧАСА. БЫВАЕТ, КОНЕЧНО, ЧТО НА ПРОХОЖДЕНИЕ ТРАТИТСЯ ЦЕЛЫЙ ВЕЧЕР, НО ЭТО ЕСЛИ НАРВЕШЬСЯ НА КАКОЙ-НИБУДЬ ОСОБО ЗАКОВЫРИСТЫЙ «ПОБЕГ ИЗ КОМНАТЫ». ПРИЗНАЙСЯ, ИНОГДА БЕЗУМНО ЖАЛКО, ЧТО ХОРОШАЯ ИГРА ТАК БЫСТРО ЗАКАНЧИВАЕТСЯ. ТАК ВОТ, В ЭТОМ ВЫПУСКЕ РУБРИКИ «ФЛЕШ-РОЯЛЬ» ВСЕ ПРОЕКТЫ ДОЛГИ: ЗА СЧЕТ РЕИГРАБЕЛЬНОСТИ ИЛИ ХИТРОУМНОГО РЕШЕНИЯ ГЕЙМ-ДИЗАЙНЕРА. НАСЛАЖДАЙСЯ!

TIME DONKEY

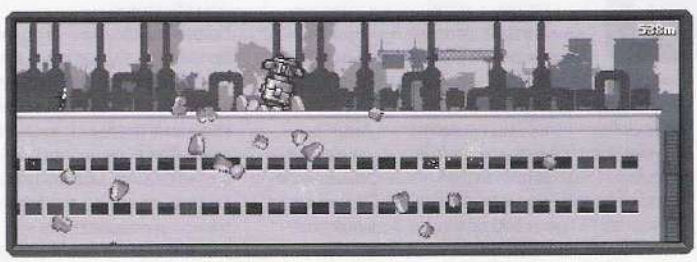
- **АДРЕС:** blurst.com/time-donkey
- **РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ:** средняя
- **РАЗМЕР:** 3421KB
- **ОЦЕНКА:** 3

Студия Flashbang, возможно, известная тебе по играм Velociraptor Safari, Jetpack Brontosaurus и Minotaur China Shop (да-да, названия просто прелесть!), вынесла на суд публики новый проект – Time Donkey. Эта флешка явно навеяна индихитом Braid и рассказывает об осле, умеющем путешествовать во времени. Поскольку осел все-таки осел, он не использует машину времени для достижения научных целей, а просто поедает тако, разбросанные там и сям. Но вот беда: неизвестно почему мексиканские лепешки лежат где попало, даже, казалось бы, в совершенно недоступных местах.
Геймплей Time Donkey очень занятен: через некоторое время после начала «забега» осел попадает в одну и ту же точку в прошлом. И вскоре все помещение оказывается заполнено ослами – ранними копиями нашего героя. Этим надо пользоваться: например, скакать по спинам других ослов, чтобы добраться до тако на возвышенности. В общем, это надо видеть: игрушка определенно неплоха и очень красива. ■

CANABALT

- **АДРЕС:** adamatomic.com/canabalt
- **РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ:** очень высокая
- **РАЗМЕР:** 763KB
- **ОЦЕНКА:** 5

Canabalt – просто шедевр, и я не шучу. Игра, все управление в которой завязано на одной (!) кнопке, атмосфернее и интереснее многих проектов с большим бюджетом.
Завязка проста – неизвестный нам мегаполис атакован роботами. Здания рушатся, земля уходит из-под ног – в общем, форменный армагеддон. Но что это? Птица? Самолет? Нет, это какой-то человечек несется по крышам во всю прыть, пытаясь избежать уничтожения. Смотрите, как он старается, бойко перебирая ножками! Вот он спрыгнул на кран, вот влетел в окно в ореоле осколков, вот перескочил через ящик, кем-то забытый на крыше.
Canabalt чем-то напоминает сильно упрощенную Mirror's Edge: человечек бежит сам по себе, твоя задача – жать кнопку прыжка (клавиша X или C – на выбор). Чем дольше герой мчится, не натыкаясь на препятствия (ящики или стулья), тем выше становится его скорость. Один раз свалился с крыши или налетел на бомбу – game over. Мой рекорд – 4750 метров. ■



TURN-BASED BATTLE

- **АДРЕС:** armorgames.com/play/4305/turn-based-battle
- **РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ:** низкая
- **РАЗМЕР:** 1322KB
- **ОЦЕНКА:** 4

В отличие от многих других авторов Правильного я люблю JRPG. Да, жанр консервативен, да, дизайн некоторых персонажей раздражает, а сюжеты зачастую излишне мелодраматичны. Тем не менее воспоминания об играх серии Final Fantasy греют мне душу в особо тоскливые дни. Правда, чтобы завершить десятую часть «финалки», мне пришлось много часов тупо прокачиваться на лужайке, полной монстров, иначе никак не получалось победить финального босса. Это время я мог бы потратить с большей пользой... Turn-Based Battle – оригинальная насмешка над закостенелой боевой системой, прижившейся в JRPG. Как обычно, отважный юноша отправляется в опасное путешествие, сулящее ему славу и любовь женщин, но вскоре оказывается застрявшим в одной бесконечной пошаговой битве. Как только ты побеждаешь монстра, он возрождается в новой форме, потом опять в новой, потом вызывает на помощь миньонов... Интересно, как долго ты выдержишь? ■

THIS IS THE ONLY LEVEL

- **АДРЕС:** armorgames.com/play/4309/this-is-the-only-level
- **РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ:** низкая
- **РАЗМЕР:** 664KB
- **ОЦЕНКА:** 5

This Is the Only Level – игра, в которой идея важнее геймплея. На первый взгляд проект Джона Куни (John Cooney), буду откровенным, убог. Что мы видим? Голубой слон в главной роли в незамысловатом платформере. Нужно допрыгнуть до красной кнопки в середине уровня и нажать ее. Откроется выход, до которого и нужно добежать. Вот и весь уровень, который, как следует из названия игры, единственный.

Но что это? Игра продолжается. Голубой слон опять в начале уровня, и теперь, чтобы идти вправо, надо жать стрелку клавиатуры «влево», а прыжок помещен на кнопку «вниз». Ладно, добираемся до выхода – и... игра начинается сначала. Теперь голубой слон не слушается клавиатуры, а подчиняется только мышке. Потом меняется задача – кнопка в середине уровня не открывает выход, а закрывает.

Признаюсь, я так и не выяснил, сколько в This Is the Only Level вариантов прохождения пресловутого единственного уровня. Может, ты узнаешь? ■

STREET FIGHTER II CHAMPION EDITION

- **АДРЕС:** www.kongregate.com/games/GameTap/street-fighter-2-ce
- **РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ:** высокая
- **РАЗМЕР:** 1734KB
- **ОЦЕНКА:** 5

Файтинг Street Fighter 2 трижды отмечен в книге рекордов Гиннесса: «Первый файтинг с комбо», «Самый часто клонируемый файтинг» и, наконец, «Самый продаваемый аркадный автомат». Эта игра, вышедшая в 1991 году, многое изменила в мире интерактивных развлечений. Ее успех – больше 6 миллионов копий только на консоли SNES – вполне заслужен. И это просто здорово, что по случаю релиза Street Fighter 4 издательство Capcom решило выпустить бесплатную браузерную версию «двойки».

А что, давно пора! Игра уже вышла на всех мыслимых платформах, но официальной флеш-реинкарнации до недавнего времени не было. И вот свершилось! За основу взято «чемпионское издание» игры, появившееся в продаже в 1992 году. Выбирай любого из 12 персонажей (Чун Ли, Рю, Кен, Балрог – все на месте) – и вперед, в бой. ■

Автор:
Денис Кублицкий

Дух Крноуса, бродящий по зонам открытого RvR, превращал незадачливых игроков в свиней.

Вот и хрюшки. Кстати, одним из заданий было убийство пяти вражеских игроков, ставших свиньями.

WARHAMMER ONLINE: ВРЕМЯ ВОЗМЕЗДИЯ

ДЕНЬ РОЖДЕНИЯ WAR

WARHAMMER ONLINE ИСПОЛНИЛСЯ ГОД. ВОЗРАСТ, ПО МЕРКАМ ММО, ДАЛЕКО НЕ ПРЕКЛОННЫЙ, НО ОПРЕДЕЛЕННЫЕ ВЫВОДЫ СДЕЛАТЬ МОЖНО УЖЕ СЕЙЧАС. СВОЮ АУДИТОРИЮ ИГРА НАШЛА И, НЕСМОТРЯ НА НЕДОСТАТКИ, ПО СЕЙ ДЕНЬ ЯВЛЯЕТСЯ ОТЛИЧНЫМ ВЫБОРОМ ДЛЯ ЛЮБИТЕЛЕЙ PVP. ЭТО ОДНА ИЗ НЕМНОГИХ МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИХ РОЛЕВЫХ ИГР, В КОТОРЫХ МОЖНО ПРОКАЧАТЬСЯ ДО МАКСИМАЛЬНОГО УРОВНЯ, НЕ УБИВ НИ ОДНОГО МОНСТРА! СИЕ ОСОБЕННО АКТУАЛЬНО, ЕСЛИ ТЫ КАЧАЕШЬ ВТОРОГО-ТРЕТЬЕГО ПЕРСОНАЖА И УЖЕ ВИДЕТЬ НЕ МОЖЕШЬ КВЕСТЫ. ТО ЛИ ДЕЛО ПОВОЕВАТЬ НА СЦЕНАРИИ ИЛИ ЗАХВАТИТЬ ЗАМОК!

СТАТУС
ОХОТНИК НА ВЕДЬМ ЭСМЕР, РАНГ 40

ДИСЛОКАЦИЯ
RANALD, ДОЛИНА ОХОТНИКА

Во время «Дикой охоты» нужно было убить нескольких оленей. Появлялись олени редко, потому и бегали за ними целой толпой.

ТВЕРДЫНИ ВОЙНЫ

О замках вначале и поговорим. Чтобы захватить в Warhammer Online крепость, нужно убить охраняющего ее владыку. Он стоит на втором этаже твердыни, и до недавнего времени туда можно было попасть, лишь поднявшись по узкой лестнице. Это абсолютно логично с точки зрения защиты – атакующим должно быть неудобно забираться на второй этаж. Однако с позиции геймплея такое решение не самое лучшее: оборона от врагов заключалась лишь в том, чтобы заблокировать единственный путь наверх. Наконец по многочисленным просьбам подписчиков в обновлении 1.3.1 кудесники из Mythic добавили еще один подъем на второй этаж. Он гораздо шире первого (некоторые игроки даже сравнивали его с автострадой), но вместе с тем его удобнее обстреливать с третьего этажа, куда по-прежнему ведет только одна лестница. Таким образом, захват замков при наличии обороны стал более разнообразным, хотя до сих пор несравним со средневековыми баталиями. Кстати, осадные орудия как были бесполезными, так ими и остались: урон наносят настолько маленький, что никого нельзя убить даже залпом из нескольких пушек или арбалетов. Пользу представляют лишь таран (хотя ворота реально сломать и без него) да кипящее масло, которое можно лить на головы бойцам ближнего боя, атакующим вход в замок. Но довольно о крепостях, двинемся дальше!

НА ПОРОГЕ ДОМА ТВОЕГО

Одной лишь перестройкой замков дело в обновлении не ограничилось. Стремясь сделать битвы за столицы еще более ориентированными на PvP, авторы игры изменили первый этап осады городов. Вместо того чтобы убивать NPC, поджигать ящики и разрушать артефакты, теперь необходимо набрать определенное количество очков, которые даются за захват и удержание точек (в каждой столице их три), а также убийство персонажей игроков противоположной фракции. Даже с финальным боссом для выполнения открытого задания теперь сражаться не обязательно: достаточно перейти на второй этап открытого задания, а затем набрать еще столько же очков, чтобы задание успешно завершить. Однако, зарабатывая очки, противоположная сторона может «откатить» задание до первого этапа. Фактически осады столиц превратились в подобие огромных сценариев и в отличие от предыдущей инкарнации битв за город более динамичны и хаотичны.

ОЧЕНЬ ПРИЯТНО, ЦАРЬ

В прошлом номере я писал о том, что у обеих сторон получилось перейти на третью стадию захвата вражеской столицы и получить возможность сразиться с королем. Тогда даже дойти до государя неприятеля ни Порядку, ни Разрушению не удалось: на пути к владыке игроков поджидает несколько властителей, с которыми довольно сложно справиться. Впрочем, «багоюзеров» это не остановило: во время очередной осады столицы один неизвестный погонщик сквигов, используя сторонние программы («читы», говоря простым языком), добрался до Императора Карла-Франца и за несколько часов убил его с помощью... автоатаки. Естественно, это происшествие не оставило равнодушным никого: игроки Порядка негодовали, как такое вообще возможно, а большинству игроков Разрушения было просто стыдно. Причем, насколько известно, приснопамятный сквиг так и не был наказан, а видео с демонстрацией возможностей «читов» доступно на официальном русском форуме Warhammer. Возможно, эта история получила бы невеселое продолжение, если бы вскоре после этого не произошло еще одно событие. Игроки Порядка одолели правителя Города неизбежности Цар-Занека. Победили абсолютно честно, собрав полный отряд из 24 игроков и потратив более десяти часов на то, чтобы дойти до самого царя (по пути нужно убить нескольких властителей) и расправиться с ним. Поверженный Цар-Занек был с позором отправлен в Империю и посажен в клетку на центральной площади Альтдорфа, где любой желающий мог метнуть в него тухлым помидором. Жаль, просидел он там лишь пару часов, причем в самый разгар рабочего дня, так что сделать скриншот мне не удалось.

В такого оленя ты запросто превратишься с помощью плаща. А белого волка получили игроки, выполнившие открытое задание в зоне RvR.

Кстати, раньше при наличии хотя бы небольшого сопротивления со стороны противника выполнить открытое задание было практически невозможно. Благодаря новой системе сделать это куда проще, ведь злобного NPC-босса убивать уже не обязательно.

Изменения коснулись и второго этапа захвата города: открытые задания, дающие в качестве награды властительские вещи, перенесли в инстансы – теперь каждая гильдия может без особой спешки собрать свой отряд и отправиться за экипировкой. А чтобы попасть к королю, теперь задания второго этапа выполнять необязательно. Наконец, еще одним важным нововведением стало то, что врага можно изгнать из захваченного города раньше срока (до этого на разграбление города давалось целых 18 часов!), выполняя открытые задания в столице. Вообще, разработчики говорят, что у них еще много планов по развитию RvR, однако пока они сделают передышку и попробуют разобраться с тем, что уже готово. К годовщине выхода игры действительно самое время этим заняться!

ПРАЗДНИК В ДОЛИНЕ

С праздничным игровым событием под названием «Дикая охота» Mythic мелочиться не стала: помимо фейерверков, новых заданий и предметов в мире Warhammer Online временно появилась новая зона – Долина охотника. Полностью пройдя ее и взобравшись на вершину огромного векового дуба, можно было сразиться с духом бога Крноуса и, победив его, получить новенькое оружие и уникальный плащ, на время превращающий персонажа в оленя. Естественно, данный образ спровоцировал кучу шуток со стороны сообщества, но, как ни крути, олень симпатичный (см. скриншот) и на лося совсем не похож. Правда, самые ценные награды давались лишь тем, кому удавалось пройти всю долину менее чем за полчаса. Впрочем, проблем с этим не было: весь инстанс можно было пробежать и за 20 минут, а уже через пару дней после начала события ограничение по времени увеличили до 35 минут, так что все желающие обзавестись плащами их получили.

Другим забавным моментом стало проклятье Крноуса, на время превращающее игроков в свиней. Причем проклятье можно было передать другому игроку – хоть другу, хоть врагу. Фраза «я – свинья» стала прямо девизом всей недели. «Дикая охота» подошла к концу, но игра не прекращается: нас ждут новые бои и новые победы. До встречи через месяц! ■

Чтобы попасть к финальному боссу, пришлось решить простенькую головоломку.

Одно из заданий «Дикой охоты»: опознать следы восьми животных и убить по 15 особей каждого вида.

По многочисленным просьбам игроков добавили еще один подъем на второй этаж...

...поэтому замки немного «расплодились», из-за чего в некоторых зонах даже пришлось менять ландшафт.

Автор:
Святослав Торик

СТАТУС
TORICK, РАЗБОЙНИК 80-ГО УРОВНЯ

ДИСЛОКАЦИЯ
EU-DEATHWING, ВОСТОЧНЫЕ КОРОЛЕВСТВА

WORLD OF WARCRAFT

БОЕВОЕ ПРОШЛОЕ: ЧАСТЬ VIII

ПРИВЕТ! УЖЕ ПРОЧИТАЛ НОВОСТЬ ПРО НОВОЕ ДОПОЛНЕНИЕ ПОД НАЗВАНИЕМ CATACLYSM? В СЛЕДУЮЩЕМ НОМЕРЕ ИЩИ ЭКСКЛЮЗИВНЫЕ ПОДРОБНОСТИ И КОЕ-КАКИЕ РАЗМЫШЛЕНИЯ НА ТЕМУ. А ПОКА ЧТО ЗАПРЯГАЙ МАУНТА. БУДЕМ ИЗУЧАТЬ ВОСТОЧНЫЕ КОРОЛЕВСТВА, ПОКА СМЕРТОКРЫЛ (DEATHWING) НЕ ВЫПОЛЗ И НЕ ПЕРЕЛОПАТИЛ АЗЕРОТ К ДЕМОНАМ СОБАЧЬИМ. ИТАК, СЕГОДНЯ В ПРОГРАММЕ: ЗЕЛЕНЫЕ ПРОСТОРЫ ЛОК МОДАНА (LOCH MODAN), ЗАСНЕЖЕННЫЕ ХОЛМЫ ДУН МОРОГА (DUN MOROGH), СТОЛИЦА ДВОРФОВ СТАЛЬГОРН (IRONFORGE) И ЖУТКОВАТАЯ БОЛОТИНА (WETLANDS).

ПОДЗЕМНЫЕ ИНТРИГИ

Первые люди появились в Стальгорне через несколько лет после открытия Темного портала: дворфам и гномам Дун Морога предложили вступить в альянс. Согласие малых рас стало ключевым – с помощью передовых технологий гномов и отменной экипировки дворфов альянс одержал победу во Второй войне. Однако к началу Третьего конфликта союзников уже недосчитались. Трагические обстоятельства выяснились позже: отбив атаку орков, гномы продолжили изыскания в своем подземном королевстве. Но неосторожные раскопки и последующие события (предательство, распространение токсичных веществ и прочие некрасивые поступки) привели к тому, что гномам пришлось бежать из Гномрегана. В их уютных высокотехнологичных застенках поселились злобные троггги, мутировавшие лепрогномы и механические существа, обернувшиеся против бывших хозяев. Сейчас это редко посещаемый инстанс: запутанность туннелей и неприветливое население бывшей столицы отбивает всякую охоту туда заглядывать.

БОЛЬШОЕ ОЗЕРО МАЛЕНЬКОГО НАРОДЦА

Loch по-шотландски «озеро» (как, например, Лох-Несс). Логично, учитывая, что культура дворфов была во многом списана с Шотландии: они говорят на странном наречии, предпочитают жить кланами, обожают эль и чуть что хватаются за оружие. Увы, причин для этого предостаточно. Вокруг огромного озера живут самые разные твари: агрессивные кобольды, жестокие троггги и внушительные огры, оставшиеся здесь со времен Второй войны. Кстати, если пройтись по окрестностям Лок Модана, можно найти не одну разбитую катапульту орков – дворфы почему-то не спешат убирать мусор после того конфликта. В самом озере тоже небезопасно – здесь плавают жесткозубы, очень похожие на плезиозавров (к этому же виду относят и лохнесское чудовище, между прочим). Альянсеры с Калимдора здесь гости редкие. Есть лишь один-единственный ночной эльф из группы Странников, он организовал стоянку для охотников. В остальном же доминируют дворфы – у них тут даже городок есть, Телсамар называется. Ордынцам же, поскольку Лок Модан – зона исключительного влияния альянса, тут вообще делать нечего. Впрочем, рано или поздно каждый любитель зеленокожих окажется на берегу озера: дело в том, что в Бесплодные земли можно попасть, лишь пробежав Восточные королевства с севера на юг, и топтание дворфских угодий является частью этой прогулки.

Вдоль внешнего круга Стальгорна идет небольшой ров. Если в него свалиться, придется искать выход – обычно он неподалеку.

Но нас интересует обратное направление. На северо-западе высится макушка блокпоста. Это вход в лабиринт Дун Альгаз – подгорной крепости дворфов, служившей им базой во Второй войне. Сейчас от нее осталась лишь сеть туннелей, один из которых ведет в самое сердце королевства Каз-Модан.

ТАМ, ГДЕ ВСЕГДА МОРОГ

Заснеженная долина Дун Морог со всех сторон окружена горами. Поэтому попасть в нее можно только подземными или, наоборот, надземными путями. Туннели, грифон-такси, метрополитен в Стальгорне – немногочисленные подходы к родине дворфов тщательно охраняются отборными силами бородатых карликов. Есть еще один путь – через подземную столицу гномов Гномреган, но он сложен, запутан и крайне опасен. Это не самое приятное место служит родиной дворфам и гномам уже не первое столетие. Во время Второй войны оба народца вступили в альянс после того, как орки наводнили Каз-Модан. Приобретение оказалось весьма удачным: гномские мозги в сочетании с дворфскими мускулами отбили у зеленокожих всякое желание продвигаться дальше. Совместная мирная жизнь продолжилась и после войны, однако инцидент в Гномрегане вынудил гномов сбежать в Стальгорн, поближе к «старшим братьям» (см. врезку). Долину заселяют животные, типичные для этих мест: медведи, волки, кабаны и прочие кролики. Гуманоидов, впрочем, тоже хватает: тут есть как аванпосты, фермы и деревни, так и довольно крупный городок Каранос. На карте все это выглядит довольно компактно, но заснеженность и повышенная холмистость создают иллюзию больших, трудно преодолеваемых расстояний. Например, из Караноса в Стальгорн по прямой считаные метры, но единственная доступная дорога вьется серпантином, значительно удлиняя путь.

КУЗНИЦА СУЩЕСТВ

Величественная пещера, как назвали бы ее любители свежего воздуха, состоит из множества туннелей и высеченных прямо в камне домиков и магазинов. Умельцы дворфов выбрали камень и руду, формируя обитаемые каверны прямо в самом центре гор. Здесь живут исследователи, шахтеры и воины. Высеченные (комплекс карликов?) каменные врата Стальгорна защищают город от внешних проявлений, а вечно пылающая лава дает тепло жителям и топливо для металлургических работ. Именно здесь король Магни Бронзобородый кует будущее для своего народа (даже не подозревая о своем наследничке, хе-хе).

В самом центре Стальгорна находится Великая кузня – помост с огромным горном над озером бурлящей лавы. На внутреннем круге, идущем вдоль лавы, практически никого нет – пара тренеров, «маршрутка», выходы на внешний круг и вход в тронный зал.

Внешний круг – длинный довольно просторный туннель, соединяющий все части Стальгорна: библиотеку и музей Зала исследователей, сумрачный Заброшенный грот, таинственные Палаты магии, многолюдный Зал общин, суровые Палаты войны и Город механиков, заполненный беглыми гномами. Поскольку Стальгорн является своего рода центром Восточных королевств, жизнь здесь кипит. В Зале общин, который объединяет банк и аукцион, постоянно кто-нибудь да есть. От мастера полетов ежеминутно взлетает очередной грифон, а любители экзотики частенько заглядывают в Город механиков, чтобы проехать подземным поездом в Штормград. Выйдя за врата Стальгорна, ты почти наверняка увидишь кучку дуэлянтов.

Этот мост соединяет аукцион и банк. Удивительно, как он еще держится, – тут каждый день бегает толпа альянсеров!

Если ты играл за гнома или дворфа, то сразу узнаешь выход из Холодной долины, где «рождаются» персонажи этих рас.

◀ *Дворфы готовы копать что угодно и где угодно. Вряд ли есть хоть одна локация, где они не пытаются откопать артефакты или разработать жилу.*

▶ *Стальгорн не зря считается неприступным. Только посмотри, сколько здесь бойниц!*

Стоит также отметить, что с точки зрения архитектуры столица дворфов удобнее прочих городов Азерота (кроме, пожалуй, Даларана). Если тебе нужно куда-то попасть, просто иди вперед по внешнему кругу – рано или поздно ты придешь в нужное место. А теперь вернемся на внутренний круг, найдем мастера грифонов и полетим к нашему конечному на сегодня пункту назначения – гавани Менетил.

БОЛОТЕНЬ

Большая, но очень уж мокрая часть королевства Каз-Модан – Болотина на западе выходит к Великому морю. Благодаря этому обстоятельству после Второй войны альянс в лице дворфов и людей выстроил на побережье укрепленную гавань, названную именем короля Теренаса Менетила II. Отсюда ходят корабли в Терамор и Валгард, а командир форта Капитан Крепкий Кулак внимательно следит за безопасностью путешественников. И не зря: сразу за воротами Менетила водятся крокодиски и динозавры, побережье просто кишит мурлоками и пиратами, а еще дальше, в горах, разбили лагерь орки из клана Драконьей пасти. В общем, стандартная ситуация: город в вечной осаде. Заданий для среднеуровневых игроков здесь более чем хватает.

В юго-восточной части Болотины есть один сухопутный путь – в лабиринты Дун Альгаза. Там же можно увидеть и высоченные стены древней крепости Грим Батол, что занимает всю восточную долину. На севере помимо изрядно поднадоевшего болота располагаются лесистые холмы, скрывающие такие достопримечательности, как склеп Железнобородов (еще один клан дворфов), очередной лагерь Черного железа (да, эти ребята и сюда добрались) и городок Дун Модр. За этот самый городок вот уже несколько лет бьются знакомые нам карлики из Стальгорна и ренегаты клана Черного железа. Причина противостояния предельно ясна, достаточно лишь взглянуть на карту: Дун Модр стоит на единственном пути из северной части Восточных королевств. Стратегическое значение поселения недооценить крайне трудно. Тем не менее даже сейчас путь из Болотины к мосту Тандол свободен и проходится без проблем. Вот на мосту мы и остановимся, потому что про север Восточных королевств я расскажу в следующий раз. Впереди еще много интересного! ■

Телсамар чем-то напоминает Шир из «Властелина колец». С поправкой на расу, конечно.

КРЕПОСТЬ СУДЬБЫ

После поражения в войне Трех молотов дворфы из клана Громового молота ушли через Дун Альгаз на север. Здесь они построили крепость Грим Батол. Однако клан Черного железа во главе с Модгуд – женой Тауриссана (помнишь такого?) атаковали крепость. Захватчики погибли, но победа досталась горькой ценой: смерть чернокнижницы Модгуд отравила землю, и клану Громового молота пришлось оставить Грим Батол. Во время Второй войны крепость служила опорной базой оркам, они разводили здесь красных драконов, удерживая в плену их мать – Алекстразу. Несколько героев альянса освободили драконицу, так что оркам пришлось в спешном порядке паковать вещи. Говорят, ни один не ушел от драконьего гнева. На данный момент в Грим Батоле нет никого, кроме красных драконов – они пытаются проникнуть внутрь крепости. Есть свидетельства, что именно там скрывается их главный враг – Смертокрыл....

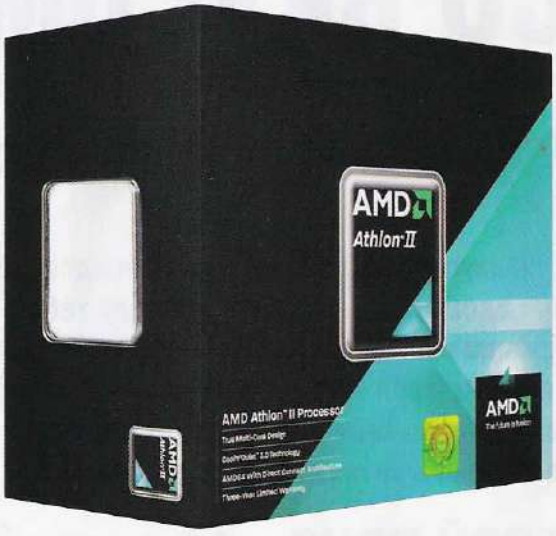
ЖЕЛЕЗО

НОВИНКИ КОМПЬЮТЕРНОГО МИРА

Автор:
Кирилл Аврорин

23 ДОСТУПНЫХ ДЮЙМА

Скоро в продаже появится новый широкоформатный монитор Acer FHX3200 с диагональю экрана 23 дюйма. Новинка поддерживает видео высокой четкости Full HD, разрешение составляет 1920x1080 пикселей. Контрастность дисплея – 40000:1, яркость – 300 кд/м, время отклика – 5 мс. Разумеется, монитор оснащается HDMI-портом для подключения к ПК. Самое интересное, что стоимость новинки составит всего 150 евро, или около 7 тысяч рублей. От прогресса никуда не деться – наращивание темпов производства ЖК-матриц ведет к быстрому удешевлению их на рынке. Поэтому компании могут позволить себе выпускать качественные большие мониторы по доступным ценам.



НОВЫЙ ВТОРОЙ

В линейке процессоров Athlon пополнение – в самое ближайшее время в продаже появится модель процессора Athlon II X2 255. Он построен на 45-нанометровом ядре Regor, его частота составляет 3.1 ГГц. Этот двухъядерный процессор рассчитан на установку в разъем AM3 и работу с частотой системной шины 200 МГц и коэффициентом умножения 15,5X. Общий объем кэш-памяти равен 2 МБ, а уровень тепловыделения соответствует 65 Вт. Ориентировочная розничная цена процессора пока неизвестна, но зато вместе с Athlon II X2 будет анонсировано несколько новых чипов, о которых пока также нет подробной информации.

ЯПОНЦЫ ПРОТИВ INTEL?

Японское правительство намерено выделить около 43 миллионов долларов нескольким компаниям, которые будут принимать участие в разработке нового процессора для мобильных и портативных устройств, а также для бытовой техники. Таким образом правительство, скорее всего, хочет уменьшить зависимость домашнего рынка от поставщиков электроники и усилить позиции родственных компаний. В коалицию, если ее можно так назвать, войдут Fujitsu, Toshiba, Panasonic, Renesas Technology, NEC, Hitachi и Canon. Разработки начнутся в самом ближайшем времени, а первые результаты предполагается получить в 2012 году. Ожидается, что японские специалисты создадут конкурента процессору Intel Atom, который так полюбился многочисленным производителям неттопов. По планам разработчиков и правительства, новый процессор должен быть более производительным и экономичным в плане как энергопотребления, так и себестоимости.

ТЕМ ВРЕМЕНЕМ AMD ПРЕДСТАВИЛА ПЕРВЫЙ В МИРЕ DIRECTX 11 УСКОРИТЕЛЬ – ATI RADEON HD 5870 С ПОДДЕРЖКОЙ ТЕХНОЛОГИИ ATI EYEFINITY. ОНА ПОЗВОЛЯЕТ ИСПОЛЬЗОВАТЬ С КАРТОЙ 6 МОНИТОРОВ С СУММАРНЫМ РАЗРЕШЕНИЕМ 5760 X 2400.

УНИВЕРСАЛЬНОСТЬ ВО ВСЕМ

Немецкая компания Razor Gaming Technology, известная своими недешевыми, но очень интересными игровыми устройствами, анонсировала новую мышку под непростым названием BioXar GM1. Сразу отметим, что новинку решили сделать проводной, сократив таким образом вес устройства, а также увеличив скорость отклика. Разрешение оптического датчика, установленного в мыши, равно 2000 точкам на дюйм. Традиционно можно переключать разрешение прямо в процессе игры. Дополнительно отметим, что розничная цена нового «грызуна» составит около 30 евро, что очень недорого для продукции Razor.

ОСЕННИЕ ОБНОВЛЕНИЯ

Наступила осень, и все больше появляется информации о новых разработках производителей графических адаптеров. Стало известно, что в октябре выйдут в свет первые платы на чипе NVIDIA GT218, который будет создан по 40-нанометровому техническому процессу. Ближе к концу года ожидается выход еще более производительной версии GT230, которая будет ориентирована на рынок Hi-end-решений. К сожалению, данных о предполагаемых тактовых частотах и ширине шины памяти нет, но предполагается активно использовать память GDDR5. Если NVIDIA сумеет при этом сохранить достаточно широкую шину памяти, хотя бы в дорогостоящих решениях, получатся очень быстрые графические адаптеры. Так как техпроцесс значительно уменьшат, тактовые частоты также должны быть ощутимо выше сегодняшних плат NVIDIA. Что касается торговых названий, то, скорее всего, NVIDIA предложит новую серию GTX 300, которая будет включать в себя наиболее производительные видеокарты.

ПК УМЕНЬШАЮТСЯ В РАЗМЕРАХ

Компания Thermaltake анонсировала новую модель корпуса Element в форм-факторе mini-ITX, предназначенную для сборки компактной мультимедиасистемы на базе платформы Intel Atom или NVIDIA ION. Размеры новинки составляют 130x220x330 мм, а вес всего лишь 2.7 кг. Новинка выполнена в черном цвете с выделяющейся красной линией на передней панели – классическое сочетание, которое часто используется в автомобилестроении. Корпус может стать одним из самых тихих решений на рынке. Даже встроенный блок питания мощностью 200 Вт обходится без кулера (хотя в продаже ожидается версия и с активным охлаждением). Интересно, что в качестве накопителей можно использовать стандартные 3.5-дюймовые жесткие диски, таким образом, ограничений на объем в системе практически нет. И наконец, самое главное в этой новинке – цена. Компания Thermaltake озвучила рекомендованную розничную цену 59 долларов, но даже если она будет немного выше, как это обычно бывает, это будет одно из самых интересных предложений на рынке в данном классе корпусов.

НОВЫЙ РУБЕЖ

Компания Western Digital представила новый накопитель из серии Caviar Black – емкость жесткого диска составляет 2 Тбайт! Скорость вращения стандартна для этой серии – 7200 об/мин, объем встроенной кэш-памяти – 64 Мбайт. Продажи начнутся уже совсем скоро, а рекомендованная розничная цена составляет 200 долларов. Скорее всего, в первое время она будет немного выше, но, как только производство этих накопителей увеличится, а поставки дисков меньшего объема сократятся, цена ощутимо опустится. Да и конкуренты в лице той же Seagate не стоят на месте. Несмотря на то что компания рекомендует это решение для серверов и рабочих станций, мы, исходя из наших тестов жестких дисков Western Digital, смело рекомендуем серию Caviar Black для игроков, а также для тех, кому важна производительность дисковой подсистемы в повседневной работе. Надо сказать, что разница в цене обычных дисков и Black-серии не так велика, а реальный прирост производительности весьма ощутим.

Автор/тестер:
Алексей Поляков

«КАРЛСОНЫ», БОЛЬШИЕ И МАЛЕНЬКИЕ...

СРАВНИТЕЛЬНЫЙ ТЕСТ КУЛЕРОВ

Чем мощнее становятся процессоры, тем более громоздкими и сложными – охладительные системы. Помнишь, что представлял собой кулер, устанавливавшийся на древних 486-х или первых «пентиумах»? Крошечный вентилятор. В наше время на многие видеокарты ставят куда большие. А кулеры для процессоров сейчас зачастую представляют собой монстров, способных занять добрую треть объема системного блока. Хотя остались, конечно, и маленькие компактные модели. Сегодня мы протестировали несколько кулеров, большинство из которых совместимы как с процессорами Intel Core 2 Duo и Intel Core 2 Quad, так и с продуктами компании AMD. А самые продвинутые способны охлаждать и процессоры Intel Core i7.

Большинство систем охлаждения представляют собой систему из теплоотводящих трубок, на которые «надет» радиатор (обычно алюминиевый) и на которых закреплен вентилятор. Впрочем, бывают и цельномедные радиаторы (они, естественно, дороже), и сделанные целиком из алюминия (они дешевле, но и тепло от процессора отводят не столь эффективно).

Участников теста мы оценивали по нескольким критериям. Первый и основной – это, естественно, степень нагрева процессора. Мы замеряли в программе Everest температуру «камня» сразу после загрузки системы, а далее в течение десяти минут нагружали его с помощью утилиты S&M и строили графики роста температуры. Поскольку сравнительный график из-за большого числа участников теста получился не слишком легко читаемым, для большей наглядности мы представили часть тех же данных еще и по-другому: в виде диаграммы, наглядно показывающей максимальную температуру, до которой удалось разогреть процессор с той или иной системой охлаждения. Разумеется, для испытаний мы выбрали «камушек» погорячее. В нашем случае это был четырехъядерный AMD Phenom II с тактовой частотой 3 ГГц. Но эффективность эффективностью, а вентилятор надо еще установить и потом еще длительное время слушать его гудение. Установка некоторых систем охлаждения способна с непривычки занять не один час твоего драгоценного времени, так что на ее удобство мы обращали внимание. Особенно неприятно, когда для установки кулера приходится разбирать компьютер по винтикам и вынимать из него материнскую плату, поскольку нижняя площадка у кулера собственная. К сожалению, сегодня это довольно частое явление. Оценивался и уровень производимого «карлсоном» шума: ведь громкий низкочастотный гудеж способен вывести из себя кого угодно уже через пару часов работы за компьютером. Несмотря на то что вентилятор находится обычно не на виду, некоторые участники теста поразили нас своим дизайном и представляли собой настоящие произведения техноискусства. Такие агрегаты могут быть использованы в моддинговых корпусах с подсветкой, где начинка компьютера находится на всеобщем обозрении. Так что дизайнерские изыски мы, естественно, тоже отмечали.

ЧТО МЫ ТЕСТИРОВАЛИ

- Asus Royal Knight
- Cooler Master Hyper 212 Plus
- Cooler Master Hyper TX3
- GlacialTech UFO V51
- Ice Hammer IH-4500
- IceHammer IH-4405+
- Scythe Mugen 2
- Scythe Zipang 2
- Thermalright IFX-14
- Thermalright SI-128 SE
- Xilence AM2 Q

БОЛЬШИНСТВО СИСТЕМ ОХЛАЖДЕНИЯ ПРЕДСТАВЛЯЮТ СОБОЙ СИСТЕМУ ИЗ ТЕПЛООТВОДЯЩИХ ТРУБОК, НА КОТОРЫЕ «НАДЕТ» РАДИАТОР И ЗАКРЕПЛЕН ВЕНТИЛЯТОР.

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

+ Потрясающий дизайн
+ Простая установка
– Грубая шлифовка платформы, результаты температурного теста не впечатляют

ASUS ROYAL KNIGHT

Радиатор кулера выполнен целиком из меди, что встречается довольно редко. Но это не основное. Продукт от ASUS поражает дизайном. На черном фоне золотой герб с короной, крыльями и орлом, а когда полупрозрачный вентилятор включается и начинает подсвечиваться яркими белыми диодами, от созерцания такой красоты просто захватывает дух. Так что этот кулер наверняка заинтересует любителей моддинга: например, он станет достойным элементом дизайна компьютера в «рыцарском» стиле. Устанавливается кулер очень просто, особенно на платформу AM2: крепеж представляет собой единственную планку с эксцентриком – поставил, защелкнул, и готово! А вот результаты температурного теста оказались невыдающимися. Скорее всего, причина в основном в недостаточном качестве полировки платформы: на ней явно видны следы от фрезы.

COOLER MASTER HYPER 212 PLUS

Внешне девайс выглядит вполне стандартно: медные тепловые трубки с насаженным на них алюминиевым радиатором (довольно, кстати, внушительных размеров) и черным 120-миллиметровым вентилятором. А вот над сборкой этого агрегата придется попотеть: мягко говоря, она не совсем удобная. Вентилятор вращается с вполне приличной для 120 мм скоростью – до 2 тысяч оборотов в минуту. Шумит не очень сильно, но слабый низкочастотный гул, издаваемый им, конечно, не слишком приятен. Зато весьма радует соотношение «цена – охлаждение»: стоит кулер сравнительно недорого, а результаты теста у него лучше, чем у многих более дорогих собратьев.

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

+ Оптимальное соотношение «цена – качество»
+ Хорошая степень охлаждения
- Сложная установка
- Кулер издает негромкий, но неприятный низкочастотный гул

COOLER MASTER HYPER TX3

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

+ Низкая цена
+ Простая установка на одном эксцентрике
- Кулер очень шумный

В отличие от старшего собрата устанавливается этот кулер (во всяком случае на сокет AM2) весьма просто. Вся конструкция представляет собой крепежную планку и насадку с эксцентриком: надел, повернул – и готово. Радиатор похож на использованный в Cooler Master Hyper 212 Plus, только значительно меньше. А так – те же трубки с насаженными алюминиевыми ребрами, практически такой же дизайн. Главное преимущество Cooler Master Hyper TX3 – цена, одна из самых низких в тесте. А вот недостатки, к сожалению, имеются. Во-первых, обеспечиваемое кулером охлаждение хотя и лучше, чем у некоторых других участников теста, но его никак не назовешь выдающимся. А во-вторых, издаваемый им уровень шума гораздо выше, чем даже у Cooler Master Hyper 212 Plus, что понятно: вентилятор здесь стоит меньше, но вращается на больших оборотах.

GLACIALTECH UFO V51

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

+ Необычный дизайн
+ В конструкции использована пара вентиляторов
- Очень сильный уровень шума
- Проблемы с охлаждением

We all live in a yellow submarine. При первом взгляде на изделие от GlacialTech вспоминается именно эта песенка Beatles из известного мультфильма. Да-да, кулер удивительно похож на ту самую желтую подводную лодку, но отнюдь не на летающую тарелку. Пузатенький черно-желтый корпус с серебристыми элементами, и даже иллюминаторы присутствуют – на те места, где они должны быть, выведены тепловые трубки. В конструкции использованы два вентилятора – сверху и снизу. Вместе они производят шум, сопоставимый с шумом небольшого пылесоса. На первый взгляд кажется, что радиатор цельноалюминиевый, но это не так, просто медные детали никелированы. С результатами температурного теста эта «желтая подводная лодка» справилась не очень-то удачно, ожидания были гораздо большими: все-таки два вентилятора. Хотя, скорее всего, подобный результат объясняется имеющимися механическими дефектами нижней пластины конкретного экземпляра.

ICE HAMMER IH-4500

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

+ Хорошее охлаждение
- Не самая простая установка

Дизайн кулера лаконичен и в то же время красив. Увесистый алюминиевый радиатор с вогнутыми плоскостями и пятью медными тепловыми трубками и сам пропеллер ярко-голубого цвета – вот в общем-то и все. Установка кулера довольно непростая: нужно снять материнскую плату, установить под нее платформу с болтами и прикрутить к ним кулер барашками. Сама платформа, кстати, универсальная: в ней имеются отверстия сразу под все поддерживаемые форматы сокетов. Правда, на сокете AM2 установка осложняется еще и тем, что к самому радиатору нужно прикрутить дополнительные «уши». Сам вентилятор цепляется к радиатору гибкими резиновыми креплениями, и его установка тоже займет некоторое время. Зато по охлаждению результаты у Ice Hammer IH-4500 получились очень достойными.

ICEHAMMER IH-4405+

Радиатор практически такой же, как и у Ice Hammer IH-4500, с той только разницей, что в основании его расположена цельная медная пластина. Правда, качество ее обработки отнюдь не зеркальное: видны следы грубой шлифовки. Видимо, поэтому (а также из-за меньшего диаметра вентилятора) результаты теста оказались чуть хуже, чем у Ice Hammer IH-4500 (хотя в принципе тоже неплохие). Что касается процедуры установки, то она, с одной стороны, очень проста (нужно всего лишь зацепить тугое «коромысло» за пару крючков на платформе), а с другой – сложна: для установки (и особенно снятия) радиатора приходится прикладывать такие физические усилия, что начинаешь опасаться за сохранность всего железа в случае малейшего неверного движения. Уровень шума, производимый кулером, чуть выше среднего, но в целом находится на вполне допустимом уровне.

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

+ Разумная цена
+ Для установки не требуется доставать материнскую плату
- При установке требуются значительные физические усилия

SCYTHE MUGEN 2

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

+ Прекрасные результаты в температурном тесте
+ Кулер достаточно тихий
- Сложная процедура установки

Разделенный на пять секторов основной радиатор, а также небольшой дополнительный, размещенный непосредственно над установочной площадкой, и сама площадка, идеально отполированная практически до зеркального блеска, – все это говорит о том, что термоконтакт должен быть хорошим. И наши предположения подтвердились. Несмотря на невысокую скорость вращения вентилятора (всего 1300 об/мин), результат получился превосходным. А то, что вентилятор не вращается при этом на сумасшедших оборотах, только пошло на пользу: кулер оказался еще и очень тихим. Единственная «ложка дегтя» – это процедура установки: площадку под кулер придется ставить, держа материнскую плату на боку и придерживая пальцами с обоих сторон устанавливаемые элементы.

SCYTHE ZIPANG 2

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

+ Низкий уровень шума
+ Простая установка
- Результаты температурного теста невыдающиеся

Конструкция кулера несколько необычна. На довольно низком основании возвышается горизонтальный радиатор – и он сам, и вентилятор оказываются параллельными плоскости материнской платы, лишь слегка приподнимаясь над ней. Сам вентилятор большой, 140-миллиметровый, и с низкой скоростью вращения – всего 1000 оборотов в минуту. Установка кулера не займет много времени – конструкция на двух эксцентриках собирается фактически моментально. Что касается температурного теста, то здесь кулер довольно сильно уступает другому изделию того же производителя – Scythe Mugen 2.

ТАБЛИЦА ХАРАКТЕРИСТИК

	Совместимость	Диаметр вентилятора, мм	Скорость вращения, об/мин	Материал радиатора	Размеры кулера, мм	Вес, г
Asus Royal Knight	LGA775, Socket 939, AM2, AM2+	120	800–1300	Медь	131x140x138	790
Cooler Master Hyper 212 Plus	LGA1366/1156/775, AM2, AM2+, AM3	120	600–2000	Алюминий, медь	120x80x159	626
Cooler Master Hyper TX3	LGA775/1155, Socket 754/939/940, AM2	92	800–2800	Алюминий, медь	90x51x139	470
GlacialTech UFO V51	LGA775, Socket 754/939/940, AM2, AM2+	2x92	800–2500	Алюминий, никелированная медь	130x157x138	780
Ice Hammer IH-4500	LGA775, Socket 754/939/940, AM2	140	n/a	Алюминий, медь	n/a	n/a
IceHammer IH-4405+	LGA775, Socket 754/939/940, AM2, AM2+	120	1000–2000	Алюминий, медь	125x105x150	798
Scythe Mugen 2	LGA775/1366, Socket 478, Socket 754/939/940, AM2, AM2+, AM3	120	0–1300	Алюминий, медь	130x100x158	870
Scythe Zipang 2	LGA775, Socket 478, Socket T, Socket 754/939/940, AM2, AM2+, AM3	140	1000	Алюминий, медь	145x149x106	715
Thermalright IFX-14	LGA 1366/775, AM2	нет	нет	Алюминий	146x124x161	790
Thermalright SI-128 SE	LGA775, AM2, AM2+, AM3	нет	нет	Алюминий, медь	125x145x92	510
Xilence AM2 Q	754/939, AM2	92	2200	Алюминий, медь	100x70x40	350

THERMALRIGHT IFX-14

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

+ Богатые возможности расширения (до трех вентиляторов)
+ Дополнительный модуль охлаждения под материнской платой
- В минимальной конфигурации, в которой была протестирована эта система, процессор греется очень сильно

Изделие от Thermalright представляет собой не кулер в сборе, а лишь основу для него – радиатор, который позволяет добиться действительно выдающихся результатов в охлаждении при использовании «правильных» вентиляторов. Радиатор представляет собой пару внушительных блоков алюминиевых ребер с красивым фигурным профилем. Вентиляторов можно установить аж три: на одну панель, на другую и в зазор между ними. Кроме того, имеется нижний радиатор, устанавливаемый под процессор с обратной стороны материнской платы. К сожалению, нам этот блок разместить не удалось, поскольку в попавшем в тестовую лабораторию экземпляре отсутствовала специальная термопрокладка, а установка без нее создавала риск снести конденсаторы под процессором. В итоге был протестирован только верхний блок – с единственным 120-миллиметровым вентилятором (лучше сюда ставить 140-миллиметровый или даже больше), снятым с кулера IceHammer IH-4405+, со скоростью вращения до 2000 об/мин. Результаты такого теста получились, мягко говоря, невыдающиеся. Но, поскольку Thermalright IFX-14 не кулер, а лишь основа для него, он нуждается в более детальном тестировании.

THERMALRIGHT SI-128 SE

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

+ Лучшие в тесте температурные показатели (с вентилятором от IceHammer IH-4405+)
- Довольно сложная процедура установки

Еще один радиатор без вентилятора в нашем тесте. Теплоотводящих трубок всего четыре, да и сам горизонтально расположенный радиатор довольно небольших размеров. С кулером, взятым от IceHammer IH-4405+, результат температурного теста оказался лучшим в обзоре. Не в последнюю очередь это связано и с высоким качеством полировки площадки, прилегающей к процессору. Процедура установки не слишком проста: сначала на материнской плате собирается конструкция из крепежных планок, к которой потом и прикручивается четырьмя болтами с пружинами радиатор.

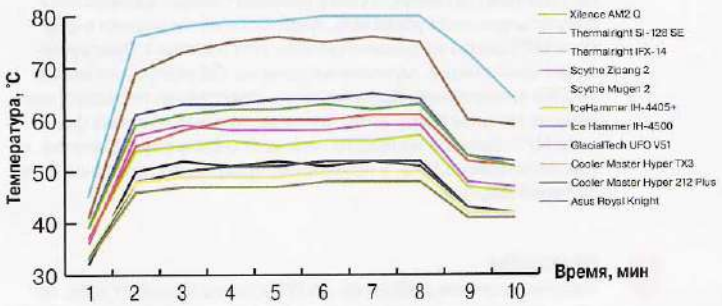
XILENCE AM2 Q

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

+ Дешевизна, компактность
- Конечно, эта модель уступает более дорогим и громоздким собратьям

Самый бюджетный и компактный участник нашего теста. И выглядит, и устанавливается он предельно просто. Небольшой радиатор с парой медных теплоотводящих трубок и черно-красный 92-миллиметровый пропеллер – вот в общем-то и все. Несмотря на бюджетность кулера, пластина, прилегающая к процессору, тоже медная, что, конечно, приятно. Правда, качество шлифовки на ней оставляет желать лучшего. Установка предельно простая: достаточно разместить кулер и перекинуть единственный эксцентрик на другую сторону – и все. Рассчитана модель только на платформы 754, 939 и AM2. Впрочем, существенным недостатком это вряд ли назовешь: сомнительно, чтобы какой-либо пользователь менял компьютеры чаще, чем кулеры. Так же можно отметить возможность использования данного кулера в небольших корпусах.

Графики нагрева



Максимальный нагрев

Лидирует Thermalright SI-128 SE (с вентилятором от IceHammer IH-4405+), с совсем небольшим отрывом от него идет Scythe Mugen 2.

Несколько менее информативный, зато более наглядный вариант предыдущего графика. Здесь мы брали максимальные значения, до которых разогревался процессор с тем или иным кулером.

ВЫВОДЫ

Всего было протестировано 11 систем охлаждения, причем две из них (Thermalright IFX-14 и Thermalright SI-128 SE) шли вне конкурса, так как являются не законченными системами, а лишь радиаторами, на которые можно поставить все что угодно. Большинство участников теста подходят как для платформ AMD, так и для Intel. Награду «Лучшая покупка» получает Cooler Master Hyper 212 Plus за оптимальное соотношение «цена – качество». «Выбор редакции» отдаем кулеру Scythe Mugen 2 – за превосходное охлаждение и низкий уровень шума. ■

Автор:
Алексей Поляков

ЧИСТЫЙ ЗВУК В ФОРМАТЕ 2.0

ОБЗОР КОЛОНОК JETBALANCE JB-371

Сегодня, когда стандартом де-факто стали акустические системы формата 5.1 или даже 7.1, многие меломаны все равно предпочитают обычное стерео. И это неудивительно: ведь за цену весьма средненького набора 5.1 можно приобрести пару колонок прекрасного качества и наслаждаться чистейшим звуком. А потом, когда появятся деньги, расширить систему до 5.1, докупив недостающие элементы. Одну из таких стереосистем мы сегодня и протестировали – это колонки JetBalance JB-371.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **КОЛИЧЕСТВО КОЛОНОК:** 2
- **ОБЩАЯ МОЩНОСТЬ, ВТ:** 100
- **ДИАПАЗОН ЧАСТОТ, ГЦ:** 30–20000
- **МАТЕРИАЛ КОРПУСА:** MDF
- **КОЛИЧЕСТВО ПОЛОС:** 3
- **ТИП РАЗЪЕМА:** «тюльпан»
- **ГАБАРИТЫ КОЛОНКИ, ММ:** 292x220x409
- **ВЕС, КГ:** 22.5

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

+ Очень качественный и чистый звук
+ Хорошие басы
- Мощности встроенного усилителя не всегда хватает

ВНЕШНИЙ ВИД

Распечатав коробку, мы обнаружили пару увесистых колонок, два электрических шнура, аудиокабель с разъемами типа «тюльпан» и... ничего больше. Так что для подключения системы к компьютеру тебе придется приобрести переходник «два тюльпана – джек», благо стоит он недорого. Выглядят колонки вполне солидно – как из-за веса, так и за счет боковых декоративных полированных панелей, очень качественно выполненных под орех. Настоящее ли это дерево, или же прекрасная имитация, понять нам так и не удалось. Задняя панель не отличается обилием элементов – на каждой колонке расположены гнездо питания, аудиовход, тумблер включения и регулятор громкости. Поскольку громкость регулируется для каждой колонки индивидуально, ничто не мешает прикупить сабвуфер и собрать систему 5.1 без участия какого-либо «связующего звена». Вот только настраивать такую систему придется существенно дольше из-за того, что с громкостью звука для каждой колонки надо будет возиться отдельно.

КАК МЫ ТЕСТИРОВАЛИ?

Разумеется, слушали музыку – разных направлений и стилей (классику, джаз, рок, фолк, электронику) и в разных форматах – как CD, так и MP3. Последнее было тоже необходимо, чтобы оценить качество системы: ведь на недорогих комплектах акустики за счет невысокого качества звука в целом искажения MP3 слышны минимально. Качественные же аудиосистемы, способные передать все звуковые нюансы, позволяют почувствовать разницу. Громкость мы тоже меняли от еле слышной до максимальной, чтобы оценить, как ведут себя колонки на пределе своих возможностей.

РЕЗУЛЬТАТЫ

Практически все частоты – от высоких до низких – передаются идеально. Звук из колонок идет глубокий, насыщенный и в то же время с прекрасной, если можно так сказать, детализацией. Особенно восхитила нас в исполнении JetBalance JB-371 органная музыка. Впрочем, и для любителей рока этот комплект – весьма подходящий выбор. Низкие частоты даже без сабвуфера передаются прекрасно. Разве что мощности встроенного усилителя вряд ли хватит на то, чтобы послушать музыку действительно громко. Так что, если ты любишь, чтобы помимо тебя твою любимую музыку слушали соседи, понадобится докупить внешний усилитель. А вот любителям музыки в формате MP3 мы бы не рекомендовали этот комплект. Прослушивание композиций, записанных даже на 192 кбит/с, оставляет унылое впечатление. Колонки очень качественно передают малейшие нюансы звука, в том числе звуковые искажения формата MP3. Последние просто начинают резать слух. Впрочем, в том вина именно MP3, а не колонок, прекрасно справляющихся со своей задачей.

ВЫВОДЫ

Комплект колонок JetBalance JB-371 отлично подойдет тебе, если ты понимаешь толк в хорошем звуке и предпочитаешь системе 5.1 более качественный комплект из пары колонок за те же деньги. На любителей MP3 эти колонки, безусловно, не рассчитаны – слишком уж слышны все искажения. Зато аудио-CD звучат просто бесподобно. Отлично передаются басы. Кстати, приобретая такие колонки, имеет смысл озадачиться и покупкой более-менее приличной звуковой карты.

Автор:
Алексей Поляков

В КОМПЛЕКТЕ И БЕЗ ПРОВОДОВ

ТЕСТИРОВАНИЕ БЕСПРОВОДНОГО КОМПЛЕКТА GENIUS ERGOMEDIA 823 LASER

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

+ Цена комплекта мышь + клавиатура получается ниже, чем за девайсы по отдельности
+ Уверенная работа приемопередатчика даже на большом удалении
- К расположению и форме клавиш придется привыкнуть

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **ТИП ПОДКЛЮЧЕНИЯ:** радиоканал 2.4 ГГц; приемопередатчик – USB
- **РАЗРЕШЕНИЕ МЫШИ, ТОЧЕК/ДЮЙМ:** 1600
- **КЛАВИАТУРА:** 105 основных + 36 дополнительных клавиш
- **ПИТАНИЕ:** 4 аккумулятора типа AA (поставляются в комплекте)
- **ДОПОЛНИТЕЛЬНО:** разъемы микрофона и наушников

МЫСЛИ ВСЛУХ

Клавиатура с мышью – основные инструменты ввода информации в компьютер – зачастую воспринимаются уже как нечто единое целое. И тому немало способствуют производители, выпуская устройства «все-в-одном», такие как, например, «клавы» со встроенными трекболами. Или же предлагая комплекты сразу из двух девайсов. Один из таких комплектов – к тому же беспроводной – мы и решили сегодня протестировать.

НАЧИНАЕМ ОСМОТР

В довольно большой и красочной коробке находятся: собственно мышь с клавиатурой, приемопередатчик, диск с софтом, большой плакат, подробно описывающий технологию подключения и все функции дополнительных кнопок, а также четыре аккумулятора AA (мелочь, а приятно). Приемопередатчик имеет непривычно большие размеры. Впрочем, это оправданно: помимо всего прочего, на него вынесены разъемы микрофона и наушников. Это очень удобно в том случае, если данные выходы отсутствуют на передней панели. Подключается комплект без затей: вставляем батарейки, нажимаем кнопочки на приемопередатчике, мыши и клавиатуре – и готово. Опознание устройства происходит практически мгновенно. Мощность приемопередатчика приличная: и клавиатура, и мышь продолжали уверенно работать практически на всей площади квартиры, в том числе из других комнат, независимо от своего положения в пространстве.

ПРОВОДА: ЗА И ПРОТИВ

Разумеется, у беспроводных устройств есть как плюсы, так и минусы. И сделать правильный выбор можно, только исходя из каждой конкретной ситуации.

Плюсы беспроводных устройств:

1) абсолютная мобильность. Например, можно завалиться с клавиатурой на диван;
2) возможность подключения в сложных случаях. Иногда системный блок расположен так, что стандартной длины кабелей не хватает, чтобы дотянуть клавиатуру и мышь до рабочего места.

Минусы:

1) зависимость от элементов питания. Начавшая садиться в мыши или клавиатуре в неподходящий момент батарейка может доставить массу неудобств, особенно если под рукой нет запасной;
2) чувствительность к радиопомехам. Если рядом находится мощный источник радиопомех, то работа устройства может быть нестабильной;
3) разная стабильность работы у различных устройств. Выбирая беспроводную модель, желательно погонять ее в «боевых условиях» или хотя бы почитать обзоры. Попадались нам и такие, что уже на удалении 1.5 метра начинали работать неуверенно.

ПРОБУЕМ В ДЕЛЕ

Несмотря на то что и клавиатура, и мышь идут комплектом, нельзя сказать, что дизайн выполнен в едином стиле. Черная с серебристым шестикнопочная мышь имеет эргономичную форму; ее удобно держать в руке. Правда, ее габариты рассчитаны скорее на мужскую руку, чем на женскую. Оно и понятно: в корпусе должна поместиться пара батареек AA. Клавиатура – черная с серым, ряды клавиш на ней волнообразно изогнуты, а сами клавиши имеют различный размер – поначалу непривычно, и слепому методу набора на ней, возможно, какое-то время придется учиться заново. Но в принципе удобно. Расположение клавиш Home/End/Ins/Del/PgUp/PgDn нестандартное – в виде вертикального столбика. К этому тоже придется привыкать. Дополнительные кнопки служат для навигации в Сети, выполнения базовых операций в Windows, управления мультимедиа, а также для переключения всех окон в трехмерный вид (последнее – специально для Windows Vista). Удобно, что такие базовые функции работы с текстом, как Скопировать/Вырезать/Сохранить/Печать, тоже вынесены на отдельные кнопки. Кроме того, на клавиатуре имеется колесико скроллинга (в дополнение к расположенному на мыши), и кнопка зуммирования. Сами клавиши имеют низкий профиль, но их ход хорошо сбалансирован и это не очень мешает.

Автор:
Кирилл Аврорин

В ЛЮБОЕ ВРЕМЯ ДНЯ И НОЧИ МЫ ЖДЕМ ТВОИХ ВОПРОСОВ!
hard_faq@pc-games.ru

ОТВЕТЫ ИЩИ НА СТРАНИЦАХ ЖУРНАЛА И НА ФОРУМЕ САЙТА
www.gameland.ru

ЖЕЛЕЗНЫЙ FAQ

КТО ЗДЕСЬ?

Приветствуем вас, любители компьютерного железа! Как обычно, мы получили немало писем о различных технических проблемах. Интересны письма, где люди просят сравнить выбранное ими железо и подсказать, что лучше купить. Странно, что многие, например, предпочитают продукцию NVIDIA и слышать не желают о какой-то там ATI. Равно как бывают ситуации и наоборот. Мы против компьютерного фанатизма, если его можно так назвать. Глупо следовать бренду, основываясь только на своих предпочтениях. На наш взгляд, выбирать надо головой и кошельком, а не сердцем и душой. Если в данный период компания A делает продукцию более производительную и дешевую, чем компания B, то выбор следует остановить именно на A, забыв прошлое. Конечно же, речь идет о крупнейших компаниях, таких тандемах, как AMD и Intel, ATI и NVIDIA, Seagate и WD. Только голосуя рублем, мы заставим производителей делать все более и более конкурентоспособную продукцию.

Кирилл Аврорин

Привет всем! Собираюсь купить кучу железок и собрать компьютер самостоятельно. Однако опасаюсь, что не смогу подключить проводки, которые идут от системного блока (кнопка питания, перезагрузки и т.п.). Как не перепутать, что куда подключать и как их подключить правильно – соблюсти минусы и плюсы? Подскажите, пожалуйста

Андрей

Привет и тебе! Все намного проще, чем было лет десять назад. Во-первых, в комплекте с материнской платой обязательно идет книжка-руководство, где в описании подробно указано, какие контакты за какую кнопку отвечают. Думаем, что в сокращениях ты не запутаешься, так как то, что написано в книжке, совпадает с надписями на самих коннекторах, которые идут из корпуса. Во-вторых, опасаться неправильного подключения не стоит – не столь важно, какой стороной подсоединять коннекторы. В-третьих, если ты все-таки опасаешься, то обрати внимание на современные материнские платы ASUS – они

Добрый день, редакция! У меня такой вопрос. Собираюсь в поход, точнее, в поездку. Передвигаться будем в основном на поездах и автобусах, поэтому хочется с собой взять только ноутбук, а КПК или смартфон не брать. Да и нет у меня их, собственно. Портативного навигатора тоже нет, покупать не хочется. Теперь вопрос: как сделать так, чтобы в моем ноутбуке появился GPS? Возможно ли это вообще и сколько будет стоить подобное удовольствие? Очень жду ответа, уезжаем уже скоро.

Михаил

Привет! Все, как всегда, просто. Существует немало видов GPS-процессоров для ноутбуков. Полноценными навигаторами их назвать трудно, так как для их работы требуется компьютер. Первый и достаточно распространенный вид – это Bluetooth GPS-адаптеры. Они более актуальны для водителей, которые закинут их под крышу автомобиля или под стекло и забудут об их существовании. Тебе больше подойдет модель, подключаемая через USB. Это небольшая антенка с адаптером. Работает она замечательно, быстро ищет координаты после включения, совместима со всеми видами ноутбуков и операционных систем (порт USB есть везде), на нее легко устанавливаются драйверы. Да и по надежности соединения (навигатора с компьютером) она находится на первом месте, так как у беспроводных вариантов иногда все-таки бывают помехи и сбои. Есть варианты адаптеров, вставляемых в слот PC-Card и SD-Card, но найти их в продаже сложнее и не факт, что они есть в твоем ноутбуке. Поэтому, на наш взгляд, лучшим будет именно USB-навигатор. Стоит приличная модель в районе 2 тысяч рублей. Плюсы этого решения в том, что ты без проблем сможешь установить на ноутбук массу карт, емкости жесткого диска хватит, чтобы записать туда весь мир. И соответственно переключать ты их можешь за считаные секунды, быстро увеличивать и уменьшать масштаб, при этом не сильно отрываясь от просмотра фильма или прослушивания музыки. Одним словом, хорошее решение, особенно если поход планируется не пеший.

комплектуются удобной пластинкой, к которой можно спокойно подключить все коннекторы, а потом уже установить ее на материнскую плату. Это намного проще и сбережет немало времени.

Приветствую, редакция! Вот такая у меня интересная проблема. Компьютер – AMD Phenom X2 7750, память 4 Гбайт DDR2 1066 МГц, видеокарта ATI Radeon HD 4870 производства Sapphire. Проблема заключается в следующем. После того как компьютер поработает минут 15–20, на экране появляются искажения изображения, пропадают пиксели, теряется цвет текстур. Но происходит это только в трехмерных играх. Правда, в последнее время это стало случаться все чаще и чаще, искажений все больше и больше. Даже если запустить мирную Sims 3, то играть почти невозможно. Подскажите, как решить проблему?

Виктор

Привет! Однозначно дело в твоей видеокарте. Плата на самом деле классная, показывает отличную производительность за свою стоимость, однако в твоем случае, скорее всего, имеет место небольшой производственный брак. Если плата у тебя еще на гарантии, то, конечно, есть смысл пойти и обменять ее на новую. Если же нет, то ничего страшного, справиться с недугом можно самостоятельно. Есть два способа решить эту проблему. Первый – программный. Установи утилиту RivaTuner последней версии и занизь в ней частоту памяти видеокарты на 30–40 МГц. Этого будет достаточно. Как ты уже понял, дело именно в том, что чипы памяти на твоем графическом адаптере перегреваются. Есть способ восстановить нормальную работу, не теряя в скорости. Разбери плату, сними пластиковый короб и алюминиевый радиатор охлаждения. В этом ничего сложного нет, тебе потребуется лишь простая крестовая отвертка. Разобрав плату, сними высохшую термопасту с чипов памяти. Это частая проблема многих графических адаптеров. Вместо нее тебе потребуется флакон нормальной термопасты. Можно отдать предпочтение Zalman, которая чуть дороже, можно – отечественному АЛСИЛу, что тоже неплохо. Аккуратно нанеси тонкий слой пасты на чипы памяти и накрой радиатором, заново прикрутив его к плате. Надень пластиковый короб и вставь плату обратно в компьютер. Теперь охлаждение платы должно стать намного эффективнее, и проблема не повторится.

Привет, друзья! Есть вот такая проблема выбора. Хочется новую видеокарту. Вроде бы накопил денег на GeForce GTX 285, но как-то часть из них потратил, в итоге, видимо, придется покупать что-то другое. Скажите, я не сильно потеряю, если приобрету GeForce GTX 275? Или есть смысл вообще смотреть в сторону продукции ATI, и если да, то какую плату выбрать? В общем и целом есть 7500–8000 рублей, что можно за эти деньги выбрать?

Игорь

Привет, Игорь! Чем тебе не понравилась GeForce GTX 275? Плата отлично показала себя не только в своем классе. Более того, она не сильно уступает GeForce GTX 285 по производительности. На момент написания этих строк самая доступная GeForce GTX 275 стоила около 8000 рублей, но к тому моменту как журнал выйдет в продажу, цена, скорее всего, опустится до 7500 рублей, так что денег тебе должно хватить. Можно отказаться от дорогих брендов и взять плату подешевле, она будет ничем не хуже. К тому же у данного чипсета неплохой разгонный потенциал, и при желании ты легко повысишь ее производительность еще на 10–13%. Что касается продукции ATI, то опасаться ее не следует. Схожий по цене и производительности вариант – ATI Radeon HD 4890, который также показывает достойный уровень производительности. Если ты станешь изучать тесты различных плат, то не удивляйся тому, что, например, в одной игре ATI с разгромным счетом побеждает GeForce GTX 275, а в другой уже GeForce GTX 275 одерживает победу. Сейчас, как никогда раньше, сильна оптимизация игр под продукцию конкретного производителя, и победа часто переходит из рук одной компании в другую. Часто ситуация меняется и с выходом новой версии драйверов. Более-менее объективными можно считать результаты тестов в 3DMark, особенно последних версий. Но так как ни мы, ни ты сам, наверное, не можешь сказать, в какие игры будешь играть в ближайшем будущем, то не стоит сильно беспокоиться по поводу выбора той или иной платы. Они находятся примерно на одном уровне производительности, поэтому приобретай то, что тебе подходит по цене и что больше нравится. Если говорить о технической стороне, то как раз GeForce GTX 275 и ATI Radeon HD 4890 наиболее беспроблемные. У ATI были некоторые недоработки в версии Radeon HD 4870, иногда возникали проблемы с охлаждением, но теперь проблемы решены, недоработки устранены и система охлаждения Radeon HD 4890 достойно справляется со своей задачей. То же самое можно сказать и о новом GeForce GTX 275, который появился совсем недавно и отлично зарекомендовал себя во всех термотестах.

Помогите, беда. Не включается компьютер. Нажимаю на кнопку power, начинают выть вентиляторы, стрекотать «винты», а монитор темный. Компьютер умирал постепенно, какое-то время такая проблема появлялась изредка, потом – через раз, а теперь вот вообще не включается. Раньше помогало, если компьютер постоит какое-то время выключенным, теперь и это бесполезно. Очень жду вашего ответа, дорогая редакция, иначе мне конец. Так хочется играть, аж пятки ломит.

Оля

Оленька, рыбка, даже не знаю, как тебе это поделикатнее сказать. У тебя сгорела «мать», мужайся! Некоторые думают, что тут дело в видеокарте, даже вынимают ее, ставят в другую систему, и все работает. Слышал как-то раз, что похожая проблема была, когда сгорел блок питания, однако сам такого с блоками питания не встречал. Обычно если сгорел блок питания, то вентиляторы не крутятся, все молчит вообще. На монитор тоже грешить не стоит, проверить-то легко. Правда, был в моей практике случай, когда один высокий начальник подключил 3.5-дюймовый дисковод для гибких дисков наоборот. То ли «питало», то ли сам дата-шлейф задом наперед воткнул, те же симптомы. Надеюсь, ты, Оленька, была хорошей девочкой и не лазила внутрь ящика с проводами?

То, что комп умирал медленно, только подтверждает смерть «матери». Чтобы в этом убедиться, нужен индикатор POST-кодов. В некоторых «матерях» бывает встроенный. Если он показывает с самого начала что-нибудь типа 00 и цифры никак не меняются, значит, вот она, кома!

Что делать? Лучше всего, конечно, менять материнскую плату. Однако некоторые «ремонтеры» умеют лечить такие болячки. Иногда помогает обычная перепайка конденсаторов в цепи питания процессора. Я вот знаю одну девочку, она сама всегда все перепаивала. Даже северные мосты реболлила – не женщина, а мечта! Можешь потренироваться, однако в этом случае развлечение может затянуться. Обратись-ка ты, Оленька, к специалистам-ремонтологам! ■

Автор:
Алексей Шуваев

ИГРОВОЙ СЕРВЕР СВОИМИ РУКАМИ.

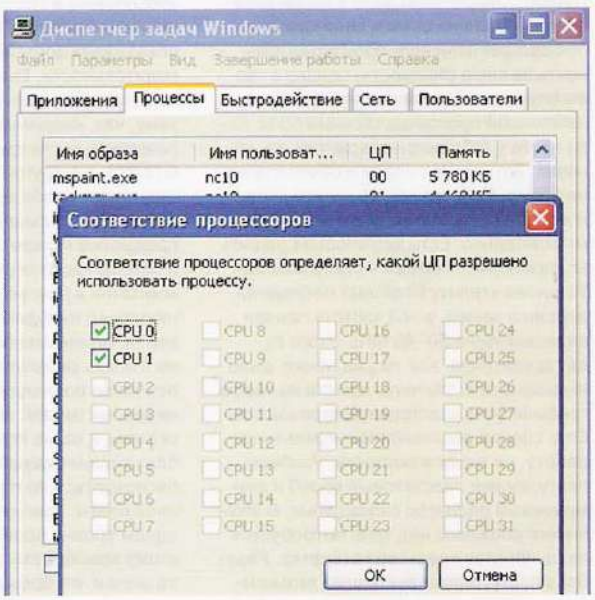
УРОК ВТОРОЙ: СОЗДАЕМ СЕРВЕР

СЛОЖНОСТЬ: 4 ИЗ 5

Продолжаем тему, начатую в прошлом номере. Мы решили создать игровой сервер на базе игры S.T.A.L.K.E.R.: Зов Припяти. В предыдущем номере мы определились с аппаратной начинкой исходя из того, что сервер стоит дома и является обычным игровым компьютером. В этой статье обсудим программный вопрос, а именно: что необходимо иметь на твоем компьютере, что желательно, а что категорически не стоит устанавливать, чтобы было комфортно играть самому и позволить играть другим.
Домашний компьютер зачастую один в семье, а значит, на нем играют, смотрят фильмы, редактируют документы и бороздят просторы интернета. Абсолютный универсал не может быть идеален во всем. Поэтому мы постараемся создать и настроить систему таким образом, чтобы не возникало затруднений в любом из вариантов. За основу проще всего принять ОС семейства Windows. Создадим сервер на базе Windows XP, благо глюки этой ОС давно изучены, недостатки и достоинства ее хорошо известны.

ШАГ 1. НАСТРАИВАЕМ ОС И ОКРУЖЕНИЕ

Создадим сервер без защиты и дополнительных примочек – это тема отдельной статьи. Сегодня установим ОС, основные программы, которые могут пригодиться, и непосредственно саму игру. Настраивай систему, как тебе удобно, но стоит внести некоторые изменения. Например, Windows XP по умолчанию поддерживает десять TCP-сессий. Исправляется это при помощи простой программы за минуту. В Сети без особых проблем найдешь ее по фразе Tcpip.100. В дальнейшем необходимо по максимуму освободить оперативную память и снизить нагрузку на жесткий диск. Проще говоря, отключай перед игрой антивирусы и все возможные закачки. Неплохо бы сделать дефрагментацию перед началом работы сервера.
Помимо самой программы будет нелишним установить Fraps – это достаточно популярная утилита, она позволяет отслеживать в реальном времени количество fps, а это уже прямая демонстрация производительности и косвенная – нагруженности сервера. Исходя из собственного опыта, могу сказать, что при достижении числа пользователей 12–15 человек количество кадров в секунду снижается на добрую сотню при следующей конфигурации: Intel Core 2 Duo E8400, 4 Гб ОЗУ, ATI Radeon HD 4850 (512 Мб). Отслеживая скорость в игре (если сам собираешься играть), можешь судить об удобстве игры для каждого пользователя. Не стоит пренебрегать выделенным или dedicated-сервером, так как они потребляют заметно меньше ресурсов. К тому же выделенный сервер отличается большей стабильностью и обладает возможностью назначить администраторов. Таким образом, ты можешь в любой момент выйти из игры, не прерывая общего действа. В случае с многоядерными процессорами задачи можно перераспределить по ядрам.
Делается это очень просто. Достаточно вызвать диспетчер задач нажатием кнопок Ctrl + Alt + Del и перейти в закладку «Процессы». Далее выбираешь нужный процесс (игру найдешь по названию или процентам загрузки ЦП) и щелкаешь по нему правой кнопкой. В пункте «Задать соответствие» увидишь картинку, схожую с той, что имеется у нас. S.T.A.L.K.E.R. поддерживает работу с двухъядерными процессорами, поэтому можно распределить задачи по свободным ядрам, если у тебя двухпроцессорная или четырехъядерная система.



Распределение задач по ядрам процессора позволит разгрузить систему и задействовать все ресурсы твоего компьютера.

ШАГ 2. ДОСТОВЕРНЫЕ СВЕДЕНИЯ

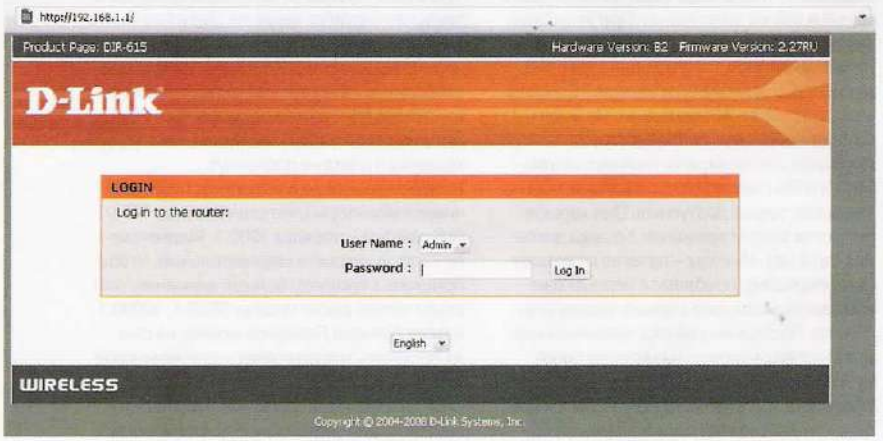
По сведениям, полученным от разработчиков, сервер на базе процессора AMD Phenom X4 с тактовой частотой 2.3 ГГц совершенно спокойно способен обеспечить работу четырех игровых серверов на 20 человек каждый. При этом достаточно оперативной памяти 2 Гбайт, так как сама серверная часть игры потребляет совсем немного ресурсов – порядка 250 Мбит. Большее количество игроков планировать не рекомендуется, так как у многих пользователей не справляются с нагрузкой компьютеры, в результате игроки просто меняют место игры. Одними из важнейших параметров являются пропускная способность канала и время отклика. Комфортная игра возможна при пингах до 50 мс, терпимая – до 100 мс, хотя все познается в сравнении: игрок с меньшим пингом имеет преимущество. Что касается скорости канала, то надо сразу отметить, что S.T.A.L.K.E.R. – игра исключительно прожорливая и серверу требуется приличная ширина канала. Например, на игровом сервере с 69 абонентами пик скачивания составил 13 Мбайт/с, отдача – на уровне 1 Мбайт/с. Таким образом, для комфортной игры одного сервера на 20 человек и более необходимо иметь канал на 20 Мбит/с и выше. Если же ты решил сделать серьезный сервер для 80 игроков (четыре сервера по 20 пользователей), то надо рассчитывать на канал не менее 200 Мбит/с.

ШАГ 3. НЮАНСЫ

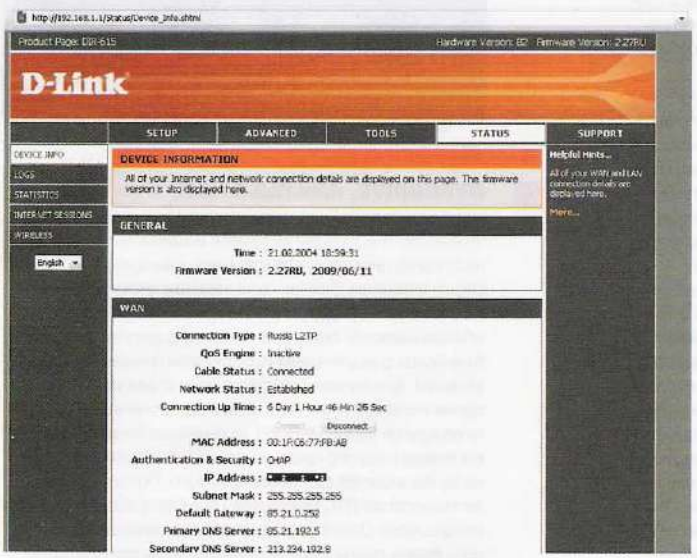
В принципе на этом можно остановиться, однако есть некоторые нюансы. Если у тебя дома несколько компьютеров, то наверняка ты объединил их в небольшую сеть. Сделать это проще всего при помощи маршрутизатора. Конечно, такой способ подключения сразу решает множество проблем, как то: разведение сети, подключение новых устройств и обеспечение доступа всем желающим к интернету. Но есть несколько неприятных моментов. Роутер без правильных настроек не даст подключиться пользователям извне. То есть твой сервер будет доступен твоей домашней сети, но не всему миру. Это неплохо в плане безопасности, так как никто не подключится и не утянет твои файлы, но и поиграть никто не сможет. Для решения данной проблемы придется немного разобраться с оборудованием. И мы попробуем это сделать на примере роутера D-LINK DIR-615 с прошивкой 2.27Ru. Все остальные маршрутизаторы настраиваются аналогичным образом – отличаться будет лишь расположение пунктов меню.

ШАГ 4. НАСТРОЙКА РОУТЕРА

Если ты просто достал из коробки роутер и при помощи фирменной утилиты указал логин с паролем для выхода в Сеть, то тебе придется осваивать web-интерфейс своего устройства. Это достаточно просто, и мы тебе в этом поможем.



Открывай свой обычный браузер и вбивай в строке адреса цифры 192.168.1.1 (или 192.168.0.1) – как правило, все роутеры имеют этот адрес. У тебя появится такая картинка.



Потребуется ввести логин и пароль. Пробуй стандартные сочетания admin/без пароля, admin/admin или admin/1234. Эти комбинации срабатывают, если ты не менял настроек устройства. Иначе, если пароль тебе не известен, можно сбросить настройки при помощи кнопки Reset на задней панели девайса. В любом случае необходимо будет авторизоваться. Если авторизация прошла успешно и ты допущен к управлению устройством, то увидишь что-то вроде такой картинки.

Это обычная страница статистики. На ней ты обнаружишь все сетевые настройки, свой IP-адрес, время соединения и пр. Далее переходим на закладку Advanced и выбираем пункт Virtual server. Как видишь, тут потребуется прописать адрес сервера и необходимый порт. Порт можешь узнать в самой игре или на форуме производителя. Для S.T.A.L.K.E.R. необходимо указать порт 5445 и IP-адрес компьютера, на котором будет запущен сервер. Сохраняем настройки, перезагружаем роутер и начинаем играть.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Итак, теперь ты знаешь, что нужно сделать для того, чтобы поднять игровой сервер на своем домашнем компьютере. В очередном материале осветим тему оптимизации производительности. Как уменьшить пинг и сделать так, чтобы роутер передавал данные от сервера в первую очередь, расскажем в следующем номере.

Автор:
Николай Арсеньев

ЖИДКИЕ КРИСТАЛЛЫ В РАЗРЕЗЕ

Жидкие кристаллы вытеснили ЭЛТ-мониторы раз и навсегда, однако многих может смутить разброс цен на мониторы с одной и той же диагональю. При этом стоимость колеблется очень сильно! В чем различие мониторов, почему один стоит 400 долларов, а другой 800 и больше? Сегодня мы поговорим о ЖК-матрицах. Их много, и каждая имеет свои особенности.

Наиболее распространенный тип матриц – TN/TN+Film (Twisted Nematic). Мониторы на их основе самые доступные. Они характеризуются малым временем отклика пикселов (до 2 мс). Минусы – далекая от идеала цветопередача, проблема с черным цветом (выглядит скорее серым), малые углы обзора. Последнее удалось частично скорректировать, наложив на матрицу пленку. Технология получила название TN+Film. Производство таких матриц обходится дешево, что позволяет держать цены на мониторы на их основе на очень комфортном уровне – даже на модели с большой диагональю и высоким разрешением.

Далее следуют матрицы S-IPS (Super In-Plane Switching). Это продвинутая версия оригинальной IPS-технологии. Преимущество таких матриц внушает уважение: правдоподобные цвета, отличный черный цвет, куда более уверенные углы обзора, высокая контрастность и яркость. Минус – не столь впечатляющее время отклика. Но, по правде говоря, современные модели мониторов на подобных матрицах достаточно быстры, чтобы комфортно играть и смотреть кино. Эволюция IPS-матриц не стоит на месте, сейчас ты можешь найти модификации SA-IPS (Super Advanced IPS) и UA-IPS (Ultra Advanced IPS), в которых увеличена разрешающая способность и соответственно снижено время отклика пикселов. Мониторы с такими типами матриц стоят совсем не дешево. Если ты серьезно увлекаешься фотографией, графикой и монтажом видео, то это твой выбор. Остальных попрошу не задерживаться, и продолжим экскурсию.

Мы не упомянули еще два типа матриц: MVA (Multidomain Vertical Alignment) и PVA (Patterned Vertical Alignment). Они взяли все самое лучшее от предшественниц. Технология MVA обеспечивает низкое время отклика пикселов, приличные углы обзора и достойную цветопередачу. PVA-матрица разработана компанией Samsung. По сути это усовершенствованная версия MVA-матрицы, в которой удалось получить более высокую контрастность.

Перейдем к другим, не менее важным параметрам современных матриц и мониторов. На практике отличить TN-матрицу от других типов довольно просто. Технология обеспечивает довольно скудный угол обзора. Производители могут указывать любые цифры в ТТХ, какие хотят, но правда жизни такова, что у TN-мониторов угол обзора маленький: чуть отклонившись от центра, ты сразу заметишь, что картинка выцвела. Это относится к углам как по горизонтали, так и по вертикали (особенно заметно). У конкурирующих технологий ситуация обстоит значительно лучше, можно комфортно разместиться перед монитором большой компанией – все увидят картинку и цвета не поблекнут.

Наиболее высокую контрастность обеспечивают мониторы с использованием MVA/PVA-матриц – порядка 1000:1. Маркетологи – народ хитрый и меркантильный. Чтобы привлечь к продукту больше внимания, они стали писать дикие цифры: 5000:1, 10000:1 и даже больше! Поверить можно, но стоит понимать, что речь идет о динамической контрастности, которая проявляется при определенных условиях: монитор просто-напросто сам увеличивает яркость светлых участков изображения и понижает ее в случае с темными объектами. Для игр и кино вполне пригодится, для серьезной работы функцию лучше отключить.

В некоторых ЖК-мониторах используется глянцевое покрытие. Оно обеспечивает более сочную картинку, хотя реальная контрастность от этого не меняется. Увы, глянец сильно бликует – в ясный день ты будешь видеть свое отражение в мониторе, особенно это заметно на темном фоне. Но преувеличивать этот минус не стоит.

При покупке монитора проверь его на наличие/отсутствие битых пикселов. На TN-матрицах они сразу бросаются в глаза – сгоревшие пикселы ярко светятся и будут тебя раздражать, в других типах матриц нерабочие пикселы темные. Проверить монитор на битые пикселы просто, достаточно вывести на него красный, синий, зеленый, черный и белый цвета. Самому изобретать ничего не надо, просто скачай программу Nokia Monitor Test, TFTtest или Check Screen и проверяй сколько влезет. Также стоит обратить внимание на равномерность подсветки экрана, она может отличаться от одного экземпляра монитора к другому. Наиболее проблемные места – боковые стороны и углы экрана. Выставь черный цвет и медитируй на монитор, в идеале в помещении с приглушенным светом.

После выбора и покупки жидкокристаллического друга рекомендуем откалибровать его. Нужно это не всем, но, если ты увлекаешься фотографией и хочешь видеть натуральные цвета, без калибратора не обойтись. Наиболее известные производители подобной продукции – Pantone и datacolor (ColorVision). Выбирай монитор по карману и исходя из своих целей. Определился с матрицей – половина дела сделана. ■

LED: ПОДСВЕТКА РЕШАЕТ ВСЕ

В большинстве современных ЖК-мониторов для подсветки матрицы используются катодные флуоресцентные лампы. Всем они хороши, но технологии не стоят на месте. Будущее за LED-подсветкой. Она отличается более долгим сроком службы и, главное, куда большим цветовым охватом. Новый тип подсветки с легкостью перекрывает стандарт sRGB, описывающий цветовое пространство, и это отличная новость для нас.

Поначалу мониторы с LED-подсветкой стоили существенно дороже обычных, но с годами разница исчезает, уже сейчас она не столь критична. Производители бодро взялись за осваивание новой технологии, развернув выпуск телевизоров, мониторов и даже ноутбуков с использованием подсветки нового поколения.

LED-подсветка гарантирует отличный цветовой охват и долгий срок службы.

OVERDRIVE, ИЛИ ГАЗ В ПОЛ

Одно время производители мониторов гнались за тем, чтобы достичь хотя бы на бумаге минимального времени отклика пикселов, каждый месяц им покорялись все новые вершины. Сейчас на рынке присутствуют модели с заявленным временем отклика 2 мс. За счет чего обеспечиваются столь впечатляющие результаты? Все благодаря специальным технологиям и маркетинговым уловкам. Для начала производители стали указывать время переключения пикселов с одного оттенка серого на другой (Gray-To-Gray). Временные затраты на переключение с одного цвета на другой существенно выше, не то что в случае с оттенками серого. Потом изобрели технологию RTC (Response Time Compensation), также ее называют Overdrive. Она позволяет значительно ускорить время реагирования пиксела, но за это приходится расплачиваться – темные объекты в движении оставляют светлый шлейф. В некоторых мониторах функция Overdrive реализована лучше и артефактов меньше, в других – хуже. Чтобы докопаться до истины, перед покупкой монитора изучи обзоры и отзывы на форумах.

Overdrive существенно ускоряет время отклика пикселов.

Автор:
Николай Арсеньев

МОДДИНГ

В этот раз Lian Li порадовала нас приличным корпусом с отличными характеристиками, Enermax решила предложить тебе эффектные моддерские вентиляторы. В свою очередь, Scythe представила крайне оригинальный гаджет, о котором в двух словах никак не расскажешь. Thermaltake подготовила для твоей видеокарты очень мощное решение – не пожалеешь.

LIAN LI PC-8N

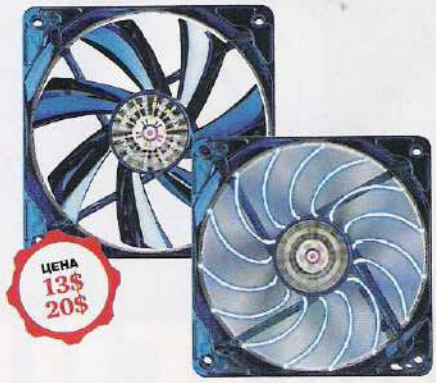
Lian Li веников не вяжет! Что ни корпус, то шедевр. При этом компания выпускает не только дорогие, но и вполне доступные модели. Например, Lian Li PC-8N не самый экстраординарный корпус в мире. Внешне он скромен, внутри изыскан и хорошо продуман. Под жесткие диски предусмотрена отдельная корзина с антивибрационным дизайном, сами жесткие диски охлаждает 120-миллиметровый вентилятор (1200 об/мин). Для легкости его чистки установлена сетка. Осуществить затею не составит труда – лицевая панель снимается легким движением, так же как и верхняя часть. Сняв последнюю, ты без проблем доберешься до сложных участков внутри корпуса. Кстати, инженеры Lian Li предусмотрели возможность установить SSD-винчестер, за что им респект. Сзади расположен второй 120-миллиметровый вентилятор, заглушки под разъемы расширения решетчатые, что гарантирует улучшенную циркуляцию воздуха. В наличии имеются разъемы под СВО. Пространства внутри корпуса хватит даже самым производительным видеокартам – длинной 290 мм (для справки, длина GeForce GTX 295 – 270 см).

ФОРМ-ФАКТОР: Middle Tower **КОЛИЧЕСТВО ОТСЕКОВ 5.25":** 4 **КОЛИЧЕСТВО ОТСЕКОВ 3.5":** 4 **РАЗЪЕМЫ РАСШИРЕНИЯ:** 7
ВЕНТИЛЯТОРЫ: 2x 120-миллиметровых **ДОПОЛНИТЕЛЬНО:** 2x USB 2.0, Audio **РАЗМЕРЫ:** 210x450x490 мм **ВЕС:** 4.64 кг

ENERMAX APOLLISH

Обычно все вентиляторы на одно лицо, но не в этот раз! В Enermax решили выпендриться и выпустили нечто неординарное, а именно ветродуи серии Apollish диаметром 80 и 120 см. Выпускаются модификации зеленого, серебряного, синего и красного цвета, но это еще не все – в них используется запатентованная подсветка. Взгляни на фотографию, и поймешь, о чем мы говорим. Впечатляет, не правда ли? В 80-миллиметровом вентиляторе используется девять диодов, в 120-миллиметровом – все 15. Если тебе надоест назойливая подсветка, просто нажми выключатель и наслаждайся темнотой. На все вентиляторы нанесено глянцевое покрытие.

Еще одна приятная особенность серии Apollish – лопасти можно снимать, что существенно упрощает чистку. Вентиляторы снабжены термодатчиком, при температуре внутри корпуса менее 25 °C они работают на минимальных оборотах, а при 55 °C достигают максимальных частот. Для снижения вибраций в комплект поставки включены резиновые крепежи.



СКОРОСТЬ ВЕНТИЛЯТОРА: 600–2100/700–1700 об/мин **ПОТОК ВОЗДУХА:** до 33.04/71.76 CFM **УРОВЕНЬ ШУМА:** от 15 дБ
ДИАМЕТР: 80/120 мм **ВРЕМЯ РАБОТЫ НА ОТКАЗ:** 100 000 ч **ДОПОЛНИТЕЛЬНО:** запатентованная технология подсветки

SCYTHE SLOT RAFTER

Scythe нас удивила в этот раз. Slot Rafter – устройство крайне необычное, но весьма полезное в обиходе. Назначений у него несколько. Ты можешь установить на одну сторону до четырех 2.5-дюймовых обычных жестких дисков или SSD. Между прочим, объем классических винчестеров такого форм-фактора уже дорос до 1 Тбайт – WD совсем недавно анонсировала подобную модель. Кроме того, Slot Rafter можно использовать для охлаждения, например, видеокарты с пассивным охлаждением или тех же накопителей. Установи парочку 80-миллиметровых вентиляторов – и готово, охлаждай хоть жесткие диски, хоть периферийные устройства. Очень удобно, да и цена смешная. За все эти возможности тебе придется расплатиться одним PCI-портом на материнской плате.

КОЛИЧЕСТВО 2.5-ДЮЙМОВЫХ ЖЕСТКИХ ДИСКОВ (HDD/SSD): до 4 **КОЛИЧЕСТВО 80-МИЛЛИМЕТРОВЫХ ВЕНТИЛЯТОРОВ:** до 2
РАЗМЕРЫ: 195x10x25 мм **ВЕС:** 60 г

THERMALTAKE ISGC-V320

Охлаждение современных видеокарт требует пристального внимания со стороны пользователя, то есть тебя. Хочешь минимальных температур и при этом низкого уровня шума – придется раскошелиться на видеокарту с нестандартным кулером, которая обойдется тебе дорого. Можно сэкономить и взять стандартную версию, а кулер присмотреть по вкусу. Новинка от Thermaltake – ISGC-V320 использует сразу два мощных 120-милимметровых вентилятора, пять тепловых трубок из меди и при этом универсальна. Thermaltake ISGC-V320 совместим с видеокартами серий Radeon X1900/1950, HD 3850/3870/4650/4670/4830/4850/4870/4890 и GeForce 7900 GTO/GS/GTX/GT, 8600 GT/GTS, 8800 GS/GT/GTS/GTX/ULTRA, 9500 GT, 9600 GSO/GT, 9800 GT/GTX/GTX+, GTX 250/260/275/280/285. Впечатляет, не правда ли? Действительно, в большинстве графических кулеров все ограничивается поддержкой 5–6 моделей карт. Использование тепловых трубок, качественного радиатора и приличной пары 120-милимметровых вентиляторов (800–1300 об/мин) позволяет спокойно перекрывать теплопакет до 320 Вт!

МАТЕРИАЛ: медь, алюминий **ТЕПЛОВЫЕ ТРУБКИ:** 5 шт. **ВЕНТИЛЯТОРЫ:** 2x 120-миллиметровых (800–1300 об/мин)
РАЗМЕРЫ: 241x125.4x63 мм **ВЕС:** 738 г

КОНФИГУРАЦИЯ

Все цены указаны по состоянию на 7 августа 2009 года

В ЭТОЙ РУБРИКЕ МЫ ПРЕДЛАГАЕМ ШЕСТЬ ИГРОВЫХ КОНФИГУРАЦИЙ ДЛЯ СБОРКИ НОВОГО КОМПЬЮТЕРА НА БАЗЕ WINDOWS VISTA. СЛЕДУЕТ ПОМНИТЬ, ЧТО РУБРИКА ГОТОВИТСЯ ЗА МЕСЯЦ ДО ВЫХОДА НАШЕГО ИЗДАНИЯ В ПРОДАЖУ, ПОЭТОМУ ЦЕНЫ МОГУТ НЕСКОЛЬКО ОТЛИЧАТЬСЯ ОТ ДЕЙСТВИТЕЛЬНЫХ. ТОЧНАЯ ДАТА СОСТАВЛЕНИЯ ТАБЛИЦЫ УКАЗАНА В НАЧАЛЕ СТРАНИЦЫ.
Результаты тестов основаны на данных hwbot.org и www.tomshardware.com/charts.

МОЩНЫЙ ИГРОВОЙ ПК ОТ INTEL

ПРОЦЕССОР: Intel Core i7 920 (2.66 ГГц, 4800 МГц FSB, 4x256 Кбайт L2, 8 Мбайт L3, ядро Bloomfield, LGA1366)	10 000 руб.
МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА: ASUS Rampage II GENE (Intel X58+ICH10R, 6 DDR3, PCI-E, SLI, CrossFireX, RAID, USB, FireWire, eSATA)	6800 руб.
ОПЕРАТИВНАЯ ПАМЯТЬ: OCZ Gold Low Voltage OCZ3G1333LV3GK 3x1 Гбайт (DDR-3, PC-10666, 9-9-9-20)	2400 руб.
ВИДЕОСИСТЕМА: MSI N295GTX-M2D1792 1792 Мбайт (GDDR3)	17 500 руб.
ДИСКОВАЯ ПОДСИСТЕМА 1: WD VelociRaptor WD3000HLFS 300 Гбайт (SATA II, 16 Мбайт, 10000 об/мин)	7500 руб.
ДИСКОВАЯ ПОДСИСТЕМА 2: 2x Samsung SpinPoint F1 HD103UJ 1 Тбайт (SATA II, 32 Мбайт, 7200 об/мин)	6200 руб.
ОПТИЧЕСКИЙ ПРИВОД: LITE-ON iHES108-29 (SATA)	3650 руб.
ЗВУК: Creative SB X-Fi Surround 5.1 (USB)	3250 руб.

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ

3DMark Vantage, Performance	17760
3DMark06, Default Settings	18853
Far Cry 2, Ranch Small, 1920x1200	105.7
Call of Duty 5, 1920x1200	68

59 300 РУБ.

Для платформы Core i7 рекомендуем плату ASUS Rampage II GENE. Она сочетает в себе компактность и отменные возможности разгона, не говоря уже об отличной эргономике и о достойном комплекте поставки.

МОЩНЫЙ ИГРОВОЙ ПК ОТ AMD

ПРОЦЕССОР: AMD Phenom II X4 940 Black Edition (3 ГГц, 3600 МГц FSB, 4x512 Кбайт L2, 6 Мбайт L3, ядро Deneb, AM2+)	8000 руб.
МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА: ASUS M4N82 DELUXE (NVIDIA NFORCE 980A SLI, 4 DDR2, PCI-E, SLI, RAID, USB, FIREWIRE, eSATA)	6700 руб.
ОПЕРАТИВНАЯ ПАМЯТЬ: Corsair Dominator TWIN2X4096-8500C5DF 2x2 Гбайт (DDR-II, PC-8500, 5-5-5-15)	3800 руб.
ВИДЕОСИСТЕМА: MSI N295GTX-M2D1792 1792 Мбайт (GDDR3)	17 500 руб.
ДИСКОВАЯ ПОДСИСТЕМА 1: WD VelociRaptor WD3000HLFS 300 Гбайт (SATA II, 16 Мбайт, 10000 об/мин)	7500 руб.
ДИСКОВАЯ ПОДСИСТЕМА 2: 2x Samsung SpinPoint F1 HD103UJ 1 Тбайт (SATA II, 32 Мбайт, 7200 об/мин))	6200 руб
ОПТИЧЕСКИЙ ПРИВОД: LITE-ON iHES108-29 (SATA)	3650 руб.
ЗВУК: Creative X-Fi Titanium (PCI-E x1)	4150 руб.

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ

3DMark Vantage, Performance	16045
3DMark06, Default Settings	17289
Far Cry 2, Ranch Small, 1920x1200	110.3
Call of Duty 5, 1920x1200	69

56 900 РУБ.

Под операционную систему мы решили выделить особый жесткий диск. На эту роль отлично подойдет WD VelociRaptor на 150 или 300 Гбайт – выбирай по деньгам. Это позволит существенно ускорить производительность всей системы.

СРЕДНИЙ ИГРОВОЙ ПК ОТ INTEL

ПРОЦЕССОР: Intel Core 2 Duo E7600 (3 ГГц, 1066 МГц FSB, 3 Мбайт L2, ядро Wolfdale, LGA775)	5300 руб.
МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА: GIGABYTE GA-X48-DS5 (Intel X48+ICH10R, 4 DDR2, PCI-E, CrossFireX, RAID, 24+4(8) pin, ATX)	4800 руб.
ОПЕРАТИВНАЯ ПАМЯТЬ: Corsair Dominator TWIN2X4096-8500C5DF 2x2 Гбайт (DDR-II, PC-8500, 5-5-5-15)	3800 руб.
ВИДЕОСИСТЕМА: Sapphire Radeon HD 4890 Vapor-X 2048 Мбайт (GDDR5)	10 200 руб.
ДИСКОВАЯ ПОДСИСТЕМА: Samsung SpinPoint F1 HD103UJ 1 Тбайт (SATA II, 32 Мбайт, 7200 об/мин)	3100 руб.
ОПТИЧЕСКИЙ ПРИВОД: Optiarc AD-7240S (SATA)	850 руб.
ЗВУК: Creative XtremeAudio (PCI)	1630 руб.

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ

3DMark Vantage, Performance	10203
3DMark06, Default Settings	16852
Far Cry 2, Ranch Small, 1920x1200	71.6
Call of Duty 5, 1920x1200	51

29 680 РУБ.

Процессор Core 2 Duo E8400 за последнее время сильно подорожал, мы заменили его на Core 2 Duo E7600. Конечно, кэша в этом камне меньше, зато у E7600 высокий множитель (11.5x) и низкая частота шины (1066 МГц).

СРЕДНИЙ ИГРОВОЙ ПК ОТ AMD

ПРОЦЕССОР: AMD Phenom II X3 720 Black Edition (2.8 ГГц, 4000 МГц FSB, 3x512 Кбайт L2, 6 Мбайт L3, ядро Deneb, AM3)	5200 руб.
МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА: GIGABYTE GA-MA790GP-UD4H (AMD 790GX+SB750, 4 DDR2, PCI-E, CrossFireX, RAID, USB, FireWire)	5000 руб.
ОПЕРАТИВНАЯ ПАМЯТЬ: Corsair Dominator TWIN2X4096-8500C5DF 2x2 Гбайт (DDR-II, PC-8500, 5-5-5-15)	3800 руб.
ВИДЕОСИСТЕМА: Sapphire Radeon HD 4890 Vapor-X 2048 Мбайт (GDDR5)	10 200 руб.
ДИСКОВАЯ ПОДСИСТЕМА: Samsung SpinPoint F1 HD103UJ 1 Тбайт (SATA II, 32 Мбайт, 7200 об/мин)	3100 руб.
ОПТИЧЕСКИЙ ПРИВОД: Optiarc AD-7240S (SATA)	850 руб.
ЗВУК: Creative XtremeAudio (PCI)	1630 руб.

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ

3DMark Vantage, Performance	10386
3DMark06, Default Settings	17603
Far Cry 2, Ranch Small, 1920x1200	77.2
Call of Duty 5, 1920x1200	54

29 780 РУБ.

Для многих игр и гигабайта видеопамяти мало, а если подумать, то и для ряда приложений тоже! Sapphire Radeon HD 4890 Vapor-X с 2 Гбайт памяти как раз подойдет для таких целей.

СЛАБЫЙ ИГРОВОЙ ПК ОТ INTEL

ПРОЦЕССОР: Intel Core 2 Duo E7500 (2.93 ГГц, 1066 МГц FSB, 3 Мбайт L2, ядро Wolfdale, LGA775)	4350 руб.
МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА: MSI P45C Neo-FIR (Intel P45+ICH10R, 2 DDR2 + 2 DDR3, PCI-E, RAID, USB, FireWire, 24+4 pin, ATX)	3100 руб.
ОПЕРАТИВНАЯ ПАМЯТЬ: Corsair XMS2 TWIN2X4096-6400C5C 2x2 Гбайт (DDR-II, PC-6400, 5-5-5-15)	2000 руб.
ВИДЕОСИСТЕМА: Palit GeForce GTX 260 216SP Sonic 896 Мбайт (GDDR3)	6500 руб.
ДИСКОВАЯ ПОДСИСТЕМА: Samsung SpinPoint F1 HD103UJ 1 Тбайт (SATA II, 32 Мбайт, 7200 об/мин)	3100 руб.
ОПТИЧЕСКИЙ ПРИВОД: Optiarc AD-7240S (SATA)	850 руб.
ЗВУК: Creative Audigy SE (PCI)	950 руб.

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ

3DMark Vantage, Performance	9136
3DMark06, Default Settings	14358
Far Cry 2, Ranch Small, 1920x1200	54.6
Call of Duty 5, 1920x1200	38

20 850 РУБ.

В пару к процессору Core 2 Duo E7500 (2.93 ГГц) мы подобрали материнскую плату MSI P45C Neo-FIR на основе чипсета Intel P45. В ней реализована поддержка RAID-массивов, в наличии все необходимые функции для разгона.

СЛАБЫЙ ИГРОВОЙ ПК ОТ AMD

ПРОЦЕССОР: AMD Phenom X3 8750 Black Edition (2.4 ГГц, 3600 МГц FSB, 3x512 Кбайт L2, 2 Мбайт L3, ядро Toliman, AM2+)	4150 руб.
МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА: GIGABYTE GA-MA78GM-UD2H (AMD 780G+SB700, 4 DDR2, PCI-E, Hybrid CrossFireX, RAID, USB, FireWire)	2800 руб.
ОПЕРАТИВНАЯ ПАМЯТЬ: Corsair XMS2 TWIN2X4096-6400C5C 2x2 Гбайт (DDR-II, PC-6400, 5-5-5-15)	2000 руб.
ВИДЕОСИСТЕМА: Palit GeForce GTX 260 216SP Sonic 896 Мбайт (GDDR3)	6500 руб.
ДИСКОВАЯ ПОДСИСТЕМА: Samsung SpinPoint F1 HD103UJ 1 Тбайт (SATA II, 32 Мбайт, 7200 об/мин)	3100 руб.
ОПТИЧЕСКИЙ ПРИВОД: Optiarc AD-7240S (SATA)	850 руб.
ЗВУК: Creative Audigy SE (PCI)	950 руб.

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ

3DMark Vantage, Performance	8902
3DMark06, Default Settings	12906
Far Cry 2, Ranch Small, 1920x1200	53.6
Call of Duty 5, 1920x1200	35

20 350 РУБ.

Материнская плата GIGABYTE GA-MA78GM-UD2H хороша со всех сторон. Она основана на чипсете AMD 780G и компактна – форм-фактор Micro ATX, имеется поддержка Hybrid CrossFireX (в нашем случае она не понадобится).

Автор:
Борис Соколов

ВПЕРЕД В ПРОШЛОЕ

СТАРОЕ & ДОБРОЕ

Всем привет!
За время существования рубрики «Ретро» мы написали о нескольких десятках хитов. Все их объединяет тот факт, что релизы состоялись задолго до появления на свет журнала «РС ИГРЫ». Впрочем, на то они и правила, чтобы изредка делать из них исключения. Рецензия на Call of Duty была опубликована в самом первом выпуске нашего журнала. И, что самое интересное, творение Infinity Ward получило очень низкую оценку: 5 баллов из 10. Автору Ивану Закалинскому не понравились старенький движок id Tech 3 и излишняя схожесть игры с Medal of Honor Allied Assault. Не удивлюсь, если это был самый негативный отзыв во всем мире о творении американской компании Infinity Ward. По данным сайтов Metacritic и GameRankings, среднеарифметическая оценка западных изданий составила 91.5 процента. Что ж, настало время собирать камни. Уважаемые читатели и разработчики, извините нас. Не разглядели, не разобрались, рубанули сгоряча. Спустя шесть лет мы исправляем ошибку.

Борис Соколов,
редактор рубрики

Тренировочный лагерь в Токкоа. В нем муштровали не только главного героя Call of Duty, но и персонажей сериала «Братья по оружию».

ЖАНР: First-Person Shooter **ИЗДАТЕЛЬ:** Activision **РАЗРАБОТЧИК:** Infinity Ward **КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ:** Два CD
ДАТА ВЫХОДА: 29 октября 2003 года

CALL OF DUTY

НА ЛИНИИ ОГНЯ

Соперничали между собой два немца, а в дамки вышел американский парашютист.

ЯРКИЙ СВЕТ

Call of Duty – игра-вспышка, игра-комета. Пролетела, ослепила и исчезла, оставив о себе массу ярких воспоминаний. После прохождения последней миссии смотришь на плывущие по экрану титры и думаешь: «Очень жаль, что все закончилось так быстро. Было очень здорово!» Закрываешь глаза, и в голове проносятся самые яркие эпизоды. Каждый второй уровень – маленькое произведение искусства, каждый третий – шедевр. Если бы сотрудники Infinity Ward не посвятили себя разработке компьютерных игр, они наверняка бы добились больших успехов в кино в качестве режиссеров-постановщиков.

Первые минуты игры производят довольно слабое впечатление. Рядовой американской армии Джон Мартин из 101-й воздушно-десантной дивизии приземляется на оккупированной немцами французской земле с заданием разместить радиомаяки, которые станут ориентирами для высадки основной волны парашютистов. Небольшой забег по узкому коридору из деревьев, скоротечная стычка с фрицами в узком помещении, зачистка хорошо охраняемого бункера... Кажется, где-то мы это уже видели. Точно, в Medal of Honor Allied Assault: Spearhead и в спродюсированном Стивеном Спилбергом (Steven Allan Spielberg) и Томом Хэнксом (Tom Hanks) телесериале «Братья по оружию».

Только собираешься высказать пару «ласковых» слов в адрес разработчиков, как начинается самое интересное. Из колонок доносится адская смесь из шума двигателей самолетов, грохота взрывов и затяжного рева сирены. Вместе с приземлившимся подкреплением бросаешься в лобовую атаку. Вражеские пули свистят над головой. Приходится делать короткие перебежки от одной валяющейся на земле туши коровы к другой. Уровень адреналина в крови зашкаливает. Оказывается, все дело в массовке. Смотришь на то, как однополчане пытаются стрелять на ходу, прячутся за укрытиями, прижимаются к краям бетонных стен и аккуратно выглядывают из-за угла, и душа радуется. Да, все события по-прежнему целиком и полностью зависят от действий главного персонажа, но ты больше не чувствуешь себя одиноким супергероем, как в других FPS. Эдаким Рэмбо времен Второй мировой войны, которого американское командование натравило на армию Третьего рейха, словно цепного пса. Ты – часть команды.

Кстати, очень важное замечание. Если хочешь получить от игры максимум удоволь-

ствия, то смело выбирай самый высокий уровень сложности. Никаких поблажек в виде аптечек, чуть зазевался – получай пулю в голову и загружай последний save-файл.

ИЗБРАННЫЕ МЕСТА

На смену одному яркому эпизоду приходит другой. В этом вся соль Call of Duty. Возникает ощущение, что попал на русские горки: вагончики с пассажирами долго поднимались вверх, а теперь на бешеной скорости несутся вниз. Шум, гам, крик и море удовольствия. Хочется повторить еще и еще раз.

Из американской кампании выделяется миссия, в которой надо подорвать из гранатомета «Тигра», и перестрелка во время лихой поездки на автомобиле. Из британской – захват и удержание моста Пегас, стрельба из зенитки по идущим на бреющем немецким самолетам и отчаянная вылазка на линкор «Тирпиц».

Но больше всего красочных моментов в советской кампании. Штурм Красной площади в разрушенном Сталинграде ничем не уступает знаменитой высадке на пляже Омаха из Medal of Honor Allied Assault. В прошлый раз разработчики инсценировали «Спасение рядового Райана» Стивена Спилберга, на этот раз они черпали вдохновение из фильма французского режиссера Жан-Жак Анно (Jean-Jacques Annaud) «Враг у ворот». Разница лишь в том, что вместо Василия Зайцева в исполнении британского актера Джуда Лоу (Jude Law) в барже через Волгу под ураганным огнем плывет рядовой Алексей Воронин. Все остальное скопировано с поразительной точностью: перекошенные одной и той же гримасой страха лица сгрудившихся красноармейцев, орущие в жестяные «матюгальники» всякую псевдопатриотическую чушь жестокие комиссары, кружащие над головой немецкие самолеты, высадка на берег, одна винтовка на двоих и прочая развесистая клюква.

ГЛАВНОЕ, ЧТО ПОСЛЕ ВЫХОДА ИГРЫ ОГРОМНОЕ ЧИСЛО АМЕРИКАНСКИХ ПОДРОСТКОВ НАКОНЕЦ-ТО УЗНАЛИ, КТО ВНЕС САМЫЙ БОЛЬШОЙ ВКЛАД В ПОБЕДУ ВО ВТОРОЙ МИРОВОЙ ВОЙНЕ.

ХОТЬ НА ЭТОМ СПАСИБО

Нет смысла с умным видом рассказывать о том, как режиссер фильма, а вслед за ним и разработчики нагло переврали нашу историю. Все-таки мы не «Военно-исторический журнал» или «Красная звезда». Наша задача – оценивать компьютерные игры. Как ни крути, но уровень с переправой через Волгу удался на славу. Захватывающими получились и эпизод с обороной знаменитого дома Павлова, и перестрелка в канализации, и атака на немецкий танкоремонтный завод, и, конечно же, штурм Рейхстага.

Call of Duty стоит пройти только ради того, чтобы увидеть, как вылепленные из полигонов солдаты в зеленой форме с красными звездочками на пилотках водружают знамя Победы. Не беда, что делают это не Алексей Берест, Михаил Егоров и Мелитон Кантария, а дослужившийся за годы войны до звания лейтенанта виртуальный Алексей Воронин. И не важно, что кумачовое полотнище флага перевернуто вверх ногами. Главное, что после выхода игры огромное число американских подростков наконец-то узнали, кто внес самый большой вклад в победу во Второй мировой войне. Ради этого можно закрыть глаза на все обидные ляпы и грубые исторические неточности.

ЕГО ВЕЛИЧЕСТВО СКРИПТ

В Call of Duty надо играть один раз. При повторном прохождении эмоции уже не те, начинаешь обращать внимание на довольно блеклую графику и простенькую архитектуру уровней. Большинство сражений

Машина есть, осталось доехать до ближайшей деревни, чтобы пополнить запасы самогонки.

ВИРТУАЛЬНЫЙ И РЕАЛЬНЫЙ ПАВЛОВ

Все персонажи Call of Duty вымышлены. Лишь во время битвы за Сталинград можно встретить реально существовавшую личность – сержанта Якова Павлова. Под его командованием тебе необходимо захватить, а потом удерживать от вражеских атак полуразрушенное четырехэтажное здание. На этом сходство с историческими событиями заканчивается. В игре дом штурмует около полудюжины бойцов. Затем им надо выстоять примерно десять минут. На самом деле сержант Павлов действовал с тремя бойцами (Черноголовом, Глущенко и Александровым). После прихода подкрепления 24 человека удерживали здание в течение почти двух месяцев.

ВНИМАТЕЛЬНЕЕ НАДО БЫТЬ, ГОСПОДА РАЗРАБОТЧИКИ

В советской кампании Call of Duty встречаются ошибки. В первых миссиях некоторые немецкие солдаты вооружены StG-44. События игры разворачиваются 18 сентября 1942 года. Однако данный автомат поступил на вооружение Вермахта в июле 1944 года. Даже если предположить, что фашисты используют опытные образцы, все равно выходит нестыковка: конструктор Хуго Шмайссер разработал именно эту модель в октябре 1943 года. И еще маленькая неточность: если нажать на кнопку Esc, то слева от списка доступных опций рядом с грамотой и патронами появится значок с надписью «СНАЙПЕР».

Подступы к мосту устланы трупами немецких солдат.

разворачиваются на улицах, но при этом чувствуешь себя как зверь в клетке. Кажущийся на первый взгляд просторным путь из пункта А в пункт Б на самом деле представляет собой узенькую тропинку. Слева располагается кирпичная стена или непреодолимые заросли кустарника, справа в землю понатыканы колышки с надписью «Осторожно, мина!» и натянута колючая проволока. Деваться некуда, остается идти вперед.

Разработчики и рады бы дать тебе больше свободы, да их сковывает по рукам и ногам слабенький графический движок. Infinity Ward выжала из дряхленького id Tech 3 максимум возможного. Трудно поверить, что бегущие с автоматами наперевес фашистские солдаты в позапрошлой жизни были неповоротливыми угловатыми железяками в Quake 3 Arena.

События игры накрепко связаны друг с другом тысячами невидимых скриптовых нитей. Пересекаем предполагаемую линию и видим, как вражеские пули разносят в мелкие кусочки здоровенный деревянный забор, но при этом герой не может разбить свисающую под потолком маленькую электрическую лампочку. Выстрел из гранатомета превращает в груду обгоревшего металлолома немецкий танк, но если ты пальнешь по стене, то на ней не появится даже черного пятна. Раненные в живот враги сгибаются в три погибели, опускаются на землю, комично ползают на четвереньках и спустя несколько секунд как ни в чем не бывало встают во весь рост. Вот такие парадоксы.

НЕ ИЗОБРЕТАЕМ, А СОВЕРШЕНСТВУЕМ ВЕЛОСИПЕД

Да, графика Call of Duty далека от совершенства. Да, многие идеи позаимствованы из известных фильмов о Второй мировой войне. Да, игра чертовски похожа на Medal of Honor Allied Assault. Но при этом к ней нельзя приклеить ярлык «клон». Надо четко отличать банальное копирование от модернизации. Разработчики взяли старую конструкцию и добавили в нее несколько новых элементов. Получилось намного лучше, чем было раньше, и это самое главное. Согласись, можно всю жизнь тупо копировать древнюю дорогостоящую модель велосипеда с огромным передним колесом и в ус не дуть, а можно сконструировать удобный и дешевый вариант с двумя одинаковыми колесами, который будут использовать более сотни лет.

Позже разработчики докажут всему миру, что успех их дебютного творения не случайность. Созданная на новом графическом движке Call of Duty 2 подняла планку качества в жанре FPS на новую высоту. А после выхода Call of Duty 4: Modern Warfare стало понятно, что зрелищный трехмерный боевик реально создать в любых декорациях. Было бы желание. Сейчас по части постановки лихих сражений с участием большого количества массовки в жанре шутеров студии Infinity Ward попросту нет равных.

P.S. Если бы существовала машина времени и можно было переместиться на шесть лет назад, то в первом выпуске журнала «РС ИГРЫ» мы бы поставили Call of Duty 8.5 балла. ■

МНЕНИЕ ОТЕЧЕСТВЕННОЙ ИГРОВОЙ ПРЕССЫ

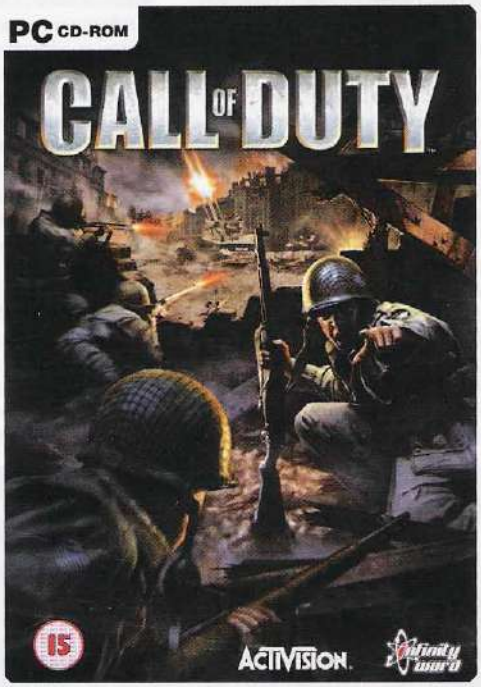
Самая эффектная часть Call of Duty – переправа через Волгу и сражение в разрушенном Сталинграде. Несколько десятков солдат, пытающихся прорваться к руинам города под шквальным огнем немецких пулеметчиков... Это действительно производит грандиозное впечатление. Ничего подобного не было еще ни в одной игре, за исключением, пожалуй, Medal of Honor Allied Assault. Но по сравнению со Сталинградом высадка американцев на пляж Омаха выглядит просто бледно. Я уже не говорю про штурм Берлина и взятие Рейхстага. Играть в Call of Duty стоит хотя бы ради возможности понаблюдать за поднятием флага над его крышей.

«Страна игр» № 24 (153) 2003, оценка 8.5 из 10

МНЕНИЕ ЗАПАДНОЙ ИГРОВОЙ ПРЕССЫ

Call of Duty – главный претендент на звание «Лучшая игра года»! С полной ответственностью можем заявить, что эту игру вам захочется пройти еще и еще раз, постоянно повышая уровень сложности. Infinity Ward укрепила мою пошатнувшуюся веру в светлое будущее компьютерных игр. Компания создала по-настоящему взрослую, насыщенную событиями игру, в которой каждый получит свою порцию свежего сочного мяса.

Сайт ActionTrip, оценка 93 из 100



Оказывается, проникнуть на борт линкора «Тирпица» так просто.

Урок политинформации под дулом автомата комиссара.

ПОСЛЕДНИЙ ГЕРОЙ БОЕВИКА

АКТЕР ОДНОГО ЖАНРА

Все это досталось одной игре – Call of Duty. «Игра года», «Лучшая компьютерная игра», «Лучший компьютерный шутер от первого лица» по версии Академии интерактивных наук и искусств (Academy of Interactive Arts & Sciences). «Лучший дебют», а также номинация на звание «Лучшая игра» на прошедшей в рамках Game Developers Conference 2004 церемонии вручения наград Game Developers Choice Awards. Огромное число различных званий и призов от сотен журналов.

ИСХОД

Почти сразу же после релиза Medal of Honor: Allied Assault 22 из 25 сотрудников 2015, Inc. положили на стол президента компании Тома Кудирки (Tom Kudirka) заявления «по собственному». Что послужило причиной массового ухода, широкой общественности до сих пор не известно. Вскоре разработчики основали Infinity Ward. 30 процентов акций тут же приобрела Activision. Студия заключила с издательством долгосрочное соглашение на создание линейки FPS под названием Call of Duty. По его условиям раз в два года разработчики обязаны выдавать новый эпизод сериала. Если верить слухам, контракт рассчитан на пять игр.

ТОЧНО В СРОК

Дальнейшие события развивались стремительно. 8 апреля 2003 года состоялся официальный анонс первой части Call of Duty. К пресс-релизу прилагался единственный скриншот. Зато на прошедшей с 14 по 16 мая в стенах Los Angeles Convention Center выставке E3 разработчики показали отрывки из советской и американской кампаний. На фоне Half-Life 2 и Far Cry игра смотрелась довольно блекло (увы, старенький движок id Tech 3 давал о себе знать), но внимание публики все-таки привлекла.

Call of Duty поступила в продажу 29 октября 2009 года. Повлияла ли на действия боссов Activision первая информация о результатах продаж или просто так совпало, но факт остается фактом: на следующий день после релиза издательство выкупило оставшиеся 70 процентов акций Infinity Ward. И не прогадало.

В 2005 году, согласно графику, разработчики выпустили вторую часть сериала, а в 2007-м – четвертую (третью и пятую создала компания Treyarch). Обе игры получили высокие оценки в прессе и подолгу не сходили с верхних строчек американского и европейского рейтингов продаж. На 10 ноября 2009 года намечен релиз нового, шестого по счету эпизода – Call of Duty: Modern Warfare 2. Суммарный тираж перевалил за отметку 35 миллионов экземпляров. С этим показателем сериал занимает 23-е место среди самых популярных игровых франчайзов.

ЗАЛОЖНИК СВОЕГО УСПЕХА

Infinity Ward напоминает голливудского актера, который снялся в популярном боевике и навсегда застрял в этом жанре. Примерно в таком же положении оказалась и компания The Creative Assembly со своей знаменитой линейкой стратегических игр Total War. Недавно британские разработчики отважились на эксперимент со Stormrise и, увы, потерпели фиаско. А вот американцы не торопятся пробовать силы в каком-то другом жанре. Если продолжать проводить параллели с кино, то руководство Infinity Ward рассуждает следующим образом: лучше получить гарантированно высокую кассу за исполнение простенькой роли героя боевика, чем примерять сложные образы Гамлета или короля Лира. ■

МАЭСТРО

Над музыкой Call of Duty работали два композитора. Вступительную тему под названием Age of War придумал Джастин Скомаровски (Justin Skomarovsky). Все остальные треки сочинил Майкл Джаккино (Michael Giacchino). Джаккино высоко ценят в индустрии развлечений. За 12 лет карьеры Майкл написал музыку для 69 игр и фильмов. Самые известные из них: Medal of Honor: Allied Assault и Call of Duty, телесериалы «Шпионка», «Остаться в живых», фильмы «Миссия невыполнима 3», «Спиди Гонщик», «Звездный путь», а также полнометражные мультики «Суперсемейка», «Рататуй» и «Вверх». Отличительная черта произведений Майкла – частое использование духовых инструментов.

Звуки стрельбы из всех видов оружия записывали на открытом воздухе.

Сам погибай, а товарища выручай.

Компьютерная игра Call of Duty и фильм «Враг у ворот»: найдите десять отличий.

Самый первый скриншот из Call of Duty с дохлыми коровами.

БЕСТСЕЛЛЕРЫ СЕЗОНА

КАКИЕ ИГРЫ ПОЛЬЗОВАЛИСЬ НАИБОЛЬШИМ УСПЕХОМ В ОКТЯБРЕ

SHOGO: MOBILE ARMOR DIVISION

- **ЖАНР:** First-Person Shooter
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Microids
- **РАЗРАБОТЧИК:** Monolith Productions
- **КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ:** Один CD
- **ДАТА ВЫХОДА:** 15 октября 1998 года

После успеха Blood студия Monolith Productions заключила соглашение с Microsoft. В рекордные сроки программисты написали Direct Engine. Первой игрой на базе нового движка должна была стать Metal Tek (позже ее переименовали в Riot: Mobile Armor). Летом 1998 года пути-дорожки Monolith Productions и Microsoft разошлись. Разработчики отправились с почти готовым проектом к французскому издательству Microids. Так Direct Engine превратился в LithTech, а Riot: Mobile Armor – в Shogo: Mobile Armor Division.

К сожалению, творение Monolith Productions продалось довольно скромным тиражом, хотя вроде бы все в нем на своих местах: гигантские боевые мехи, нелинейный сюжет, запоминающиеся герои с вот такими глазищами, симпатичная графика, великолепная анимация движений (как людей, так и боевых роботов), сбалансированный набор оружия, впечатляющие сражения... Неужели геймеров отпугнула стилизация игры под аниме или виной всему неказистый дизайн первых уровней? ■

Виртуальная кровь падает на пол, словно конфетти из взорвавшейся хлопушки.

OMIKRON: THE NOMAD SOUL

В рукопашном бою герою доступны четыре типа ударов.

- **ЖАНР:** Action/Adventure
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Eidos Interactive
- **РАЗРАБОТЧИК:** Quantic Dream
- **КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ:** Три CD
- **ДАТА ВЫХОДА:** 31 октября 1999 года

Список особенностей Omikron: The Nomad Soul выглядит впечатляюще: гнетущая киберпанковская атмосфера, песни Дэвида Боуи и полная свобода передвижения. Увы, этот виртуальный мир – всего лишь трехмерная потемкинская деревня. Многочисленные прохожие следуют по заранее проложенному маршруту и никак не реагируют на попытки завести беседу. Разговорить удается только тех, кто сидит на скамейках. Точно так же обстоят дела с обещанным разработчиками переселением души. Ты можешь взять под свой контроль строго определенного персонажа.

К чему нет претензий, так это к стилистике. По улицам фантастического мегаполиса бродят пешеходы, по дорогам носятся безумные автомобилисты, в темном небе парят воздушные корабли, на стенах домов сверкают неоновые вывески.

В Omikron: The Nomad Soul смешано сразу несколько жанров. В качестве основы выступает адвенчура. Периодически игра превращается то в простенький файтинг, то в шутер от первого лица. Из ролевок позаимствована прокачка нехитрого набора параметров героя. ■

HITMAN 2: SILENT ASSASSIN

- **ЖАНР:** Action
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Eidos Interactive
- **РАЗРАБОТЧИК:** IO Interactive
- **КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ:** Один CD
- **ДАТА ВЫХОДА:** 2 октября 2002 года

Hitman 2: Silent Assassin больше напоминает добротно сделанное дополнение, нежели настоящее продолжение. Стрельба из двух пистолетов, подглядывание в замочные скважины, открывание запертых дверей с помощью набора отмычек плюс возможность переключиться с привычной перспективы от третьего лица на вид «из глаз». Никаких гонораров, теперь вместо денег игроку выдается определенный рейтинг, а за бесшумное прохождение полагается призовой ствол. Вот и все новинки.

Как и прежде, каждый уровень напоминает головоломку, у которой есть несколько вариантов решения. Возьмем третью миссию под названием Kirov Park Meeting. Действие разворачивается в заснеженном Санкт-Петербурге. Герою необходимо отправить на тот свет продажного генерала Макарова. Можно тупо пристрелить его вместе с армией охранников и получить за это унизительный рейтинг Mass Murderer. Куда интереснее обойтись без излишнего кровопролития. Например, спуститься в канализацию, приподнять люк и прикрепить взрывчатку к днищу автомобиля или взобраться на ретрансляционную вышку и ликвидировать цель из снайперской винтовки Драгунова. ■

И не холодно ему в одном костюмчике?

С НЕБА ЗВЕЗДОЧКА УПАЛА...

5 ЛЕТ НАЗАД

Компания Sony учредила награду Walk of Game. Это была альтернатива голливудской Аллее славы. Номинаций всего две: «Игра/персонаж» (для самых достойных игр и киберзвезд) и «За достижения всей жизни» (для разработчиков). Победителям, определенным всенародным онлайн-голосованием, посулили персональные напольные стальные звезды в Sony Metreon – роскошном бизнес-центре в Сан-Франциско. За заслуги перед геймерами отметили Нолана Бушнелла (Nolan Bushnell) и Сигеру Миямото (Shigeru Miyamoto). Первого – создателя компании Atari и классики Pong часто называют отцом игровой индустрии. Второй прославился благодаря Super Mario Bros. Наряду с Бушнеллом и Миямото свои звездочки получил шутер Halo, а также Марио, Линк (The Legend of Zelda) и ежик Соник.

Увы, награда Walk of Game больше не присуждается. ■

Миямото получил 40 процентов всех голосов.

ФЭНЫ SILENT HILL ДЕЛАЮТ КИНО

Француз Кристоф Ганс (Christophe Gans), режиссер «Братства волка», готовился к съемкам фильма по мотивам хоррор-серии Silent Hill. Он и сценарист Роджер Эвери (Roger Avary) быстро превратились в преданных фанатов жуткого франчайза Konami. Вот что рассказывает Эвери, сценарист, известный по своей работе вместе с Тарантино над «Криминальным чтивом»:

– Silent Hill... Моя жизнь поглощена им. Саундтрек к SH 2, графическая новелла и, конечно же, сами игры... По вечерам я снова и снова играю в Silent Hill 2 (моя любимая часть), а затем смотрю фильмы, которые дает мне Кристоф, чтобы я лучше прочувствовал атмосферу Silent Hill. В десять утра машина забирает меня из дома и везет в офис, где я и Кристоф вместе пишем сценарий. Премьера «Сайлент Хилл» состоялась в апреле 2006 года. Сейчас идет подготовка к съемкам сиквела. ■

«Сайлент Хилл» сделал неплохую кассу.

СЕРОПЯН ПРОМЕНЯЛ HALO 2 НА ЗОМБИ

Алекс Серопян (Alexander Seropian), один из основателей Bungie Studios и дизайнер Halo, в апреле 2004 года открыл новую студию – Wideload Games. Геймеры терялись в догадках, на какой проект Серопян променял Halo 2? И вот в октябре состоялся анонс экшена о зомби Stubbs the Zombie in Rebel Without a Pulse. Словосочетание «Бунтарь без пульса» отсылает к названию культового фильма 1955 года Rebel Without a Cause («Бунтарь без причины»).

– Для нас ничто так не пахнет успехом, как разлагающаяся плоть зомби, – живописует президент Wideload Games Александр Серопян. – Кто еще, кроме нас, сделает игру о зомби, пожирающем человеческие мозги и при этом не забывающем приударить за дамочками?

Stubbs the Zombie оказался коммерчески успешным проектом, а вот дальше дела Wideload Games пошли на спад. Сейчас компания выпускает дешевые аркады и карточные игры. ■

Зомби – это весело.

10 ЛЕТ НАЗАД

БРУССАРД НЕ ВЕРИТ В QUAKE 3

В октябре 1999 года глава студии 3D Realms Джордж Бруссард (George Broussard) держал ответ перед фэнами: мол, почему Duke Nukem Forever до сих пор не на прилавках? «Разработка нынешних игр гораздо сложнее, чем была раньше, – признал Бруссард. – Геймерам уже мало заданий в духе "найди ключ – открой дверь". Им подавай что-то вроде Half-Life».

В том же интервью Джордж заявил, что сюжетная кампания в FPS куда важнее мультиплеера: «Я буду очень-очень удивлен, если Unreal Tournament или Quake 3: Arena разойдутся хотя бы миллионным тиражом». Как ты знаешь, обе игры стали большими хитами. ■

DNF так и не доделали.

УРОК АРХЕОЛОГИИ

Накануне релиза экшена Tomb Raider: The Last Revelation издательство Eidos Interactive опубликовало биографию юной Лары Крофт. Из документа мы узнали, что Лара, дочь британского лорда Хеншингли Крофта, все детство была окружена роскошью и прислугой. Она училась в Уимблдонской школе для девочек. Летом 1984 года родители решили отправить Лару в путешествие по Европе вместе с тетей учительницей. Девочка отказалась, заявив, что мечтает побывать в Камбодже, где как раз ведет раскопки известный археолог, профессор Вернер Вон Крой. Родители согласились, и Лара отправилась навстречу судьбе... ■

Юная Лара, вид сзади.

ГЛАВПОЧТАМТ

Всем привет. В студии – Иван Гусев, старший помощник президента Медведева по вопросам прохождения Ragnarok Online. В последнее время, находясь на государственной службе, я не успевал проверять почтовый ящик Правильного. Когда пришло время сдачи рубрики и нужно было спешно садиться за разбор корреспонденции, оказалось – писем много. Очень много. Мое обращение в прошлом номере было услышано. Что ж, я счастлив. Друзья, не сбавляем оборотов. Пишем, пишем, пишем. Всем ответить не обещаю, но «неудачников» ждет сюрприз. Парням пришлет свою фотку моя двоюродная сестра Марго (22 года, блондинка, победительница всероссийского конкурса «Мокрая футболка 2009»), а девчонкам – друг-легкоатлет Марк Аврелий Фролов (трико, все дела). Так что вперед, к компьютеру!

Всегда ваш Иван Гусев

СЧАСТЬЕ ЧИТЕРА, КАК ПОПАСТЬ НА ЕЗ И ДРУГИЕ ВОПРОСЫ ГЕЙМЕРСКОЙ ЖИЗНИ

ПИСЬМО НОМЕРА

Здравствуйте. Выписываю ваш прекрасный журнал со второго номера и даже пару раз хотела написать что-нибудь (было много интересных тем), но собралась только сейчас. Грустный повод. Вчера закрылся магазин аудиовидеопродукции и компьютерных игр, где я была «главной по тарелочкам» в течение восьми лет.

Безлимитный интернет. С его появлением понятие «рентабельность» исчезло из нашего бизнеса. Все было: богатый ассортимент, грамотные продавцы, новинки, но именно покупателей, а не тех, кто приходил за «болванками» с вопросом «А сколько сюда фильмов влезет?», становилось все меньше. Сначала перестали покупать музыку (в Сети все есть), потом кино (остались только эстеты и влюбленные), а продажу игр спасало только то, что при скачивании из Сети большинство из них «криво» становились, и то, что диск с игрой – классный подарок в любом возрасте. Мда… Я говорила: «Чтобы поиграть во что-то новое, нужно заплатить за что-то старое», а меня просили рассказать о новинках, чтобы поискать их в Сети.

Из продавцов лицензионной продукции это лето в нашем городе пережили только те, у кого есть еще какой-нибудь бизнес. Ах, да… Я вам пишу, чтобы сказать огромное спасибо за то, что «РС ИГРЫ» были моим навигатором все эти годы. Вашими плакатами были увешаны стены моего магазина, и мальчишки выпрашивали их и даже пытались купить. Вопреки всему продлила подписку на любимый журнал (должен же быть хоть какой-то повод для радости).

Татьяна Поляева

Я искренне надеюсь, что, прочитав это письмо, некоторые геймеры задумаются, стоит ли в очередной раз писать в «О наболевшем»: «Я ни панимаю, что такого плохого в пиратстве? Говорите мне, что хатите, а я все равно буду качать все с торрентсов».

Увы, многие геймеры не понимают, что будущее индустрии электронных развлечений зависит именно от них. Все взаимосвязано. Сегодня ты скачал шутер Soldier of Pain & Destruction из интернета, завтра закрылся магазин, торгующий дисками, послезавтра издатель опубликовал отчет о небывалых убытках в третьем квартале текущего финансового года, спустя неделю разработчику Soldier of Pain & Destruction показали кукиш вместо роялти, через месяц студия закрылась, а изготовление Soldier of Pain & Destruction 2 поручили филиппинцам, готовым вкалывать за тушенку. Минул годик-другой, ты скачал сиквел Soldier of Pain & Destruction и вскоре сел строчить гневное письмо в «РС ИГРЫ»: «Доколе разработчики будут гнать халтуру?!»

«Чтобы поиграть во что-то новое, нужно заплатить за что-то старое». Верно подмечено, Татьяна. Уверен, рано или поздно это поймут и российские геймеры

Письма присылайте по адресу:
101000, Москва, главпочтамт, а/я 652,
«РС ИГРЫ» с пометкой «В рубрику «О наболевшем»

Электронные письма ждем на адрес:
post@pc-games.ru

Уважаемый Иван Гусев! Скажите, плиз, много ли существует книг по компьютерным играм? S.T.A.L.K.E.R не в счет, так как книга вышла раньше, чем игра. Спрашиваю это к тому, что хочу написать книгу по Fallout 3, и мне очень интересно, будет ли эта книга пользоваться спросом.

Павел

Привет, Паша. Книг по мотивам именно компьютерных игр вышло не сказать чтобы много. Помню, по мотивам Baldur's Gate было три романа. По всем играм Blizzard Entertainment выходили книжки (вселенной Warcraft посвящены аж семь штук). А вот официальных произведений по мотивам Fallout 3 пока не было. Но, видимо, скоро появятся – Bethesda Softworks здорово раскрутила подзабытый было мрачный игровой мир.
Нужна ли книга по мотивам Fallout 3? Ну, сейчас подобная литература пользуется спросом в России, и издатели сами просят присылать им что-нибудь в духе «Метро 2033» Дмитрия Глуховского или «Последнего завета» Алексея Пехова и Андрея Егорова. Кстати, книга именитых соавторов выдержала уже несколько переизданий. Так что садись за компьютер, Павел, и принимайся за работу. «Глава 1. Выжженная пустошь», «Глава 2. Атака саблезубых мутантов», «Глава 3. Все блудницы Старого Вегаса» и так далее...

Здравствуйте, Иван Гусев и реакция самого правильного журнала! В сентябрьском номере зашел разговор о новом дизайне журнала, и хочу сказать, что мне новый дизайн очень нравится, большое вам спасибо! В какой-то мере жаль, что больше нет наклеек, но, как говорится, все, что ни делается, делается к лучшему!
Пишу вам вот почему! Я раньше почти не играла в ММО-проекты, времени как-то не было, но сейчас я на отдыхе и у меня с собой только дурацкий ноутбук с интернетом! Именно поэтому, листая журнал, я подумала: а почему бы не попробовать поиграть в Battlefield Heroes? И решилась! Мне игра очень понравилась, я решила спросить: а почему бы не писать о ней побольше в рубрике «Онлайн»?

С уважением Марина «manarhia» Травочкина!

Прочитав это письмо, боссы Electronic Arts бросились друг другу в объятия с криком: «Черт возьми, у нас получилось! Если уж даже Марина Травочкина зарегистрировала аккаунт, значит, выбранная бизнес-схема работает».
Еще как работает! Мне вот интересно, сколько ты, Марина, потратила на шмотье для своего персонажа? Пока нисколько? Ну, уверяю, это пока. Как показывает статистика, каждый игрок (а всего в Battlefield Heroes воюют 1.5 миллиона человек) потратил на амуницию своего бойца 20 баксов.
Что касается твоей просьбы, то она передана редактору онлайнового раздела. Проорал ему прямо в ухо. Полагаю, мы еще не раз напишем о Battlefield Heroes – скажем, когда выйдет существенный апдейт.

Здравствуйте, «РС ИГРЫ». Вам пишет Дмитрий Боев из Новосибирска. Я хочу рассказать вам о том, что в корне изменило мою жизнь.
Мне было 11 лет, и у меня только-только появился компьютер. Какие игры тогда выходили, я не знал, а поиграть во что-нибудь хотелось. И вот однажды мой отец пришел домой, и в руках у него был диск «Принц Персии: Пески времени». Для меня этот день был началом новой жизни. В моих глазах принц стал настоящим примером для подражания. Потому что именно в его истории видишь путь настоящего героя. В игре множество загадок, зрелищных сражений. А музыка! Я никогда не слышал ничего прекраснее. Но самое главное – неповторимая история.
Я бы хотел сказать, что вся трилогия о песках времени хороша, и ее надо бы описать в какой-либо книге или художественном фильме. Это история стала для меня великой. Я стал подражать принцу Персии во многом. Не знаю, как бы сложилась моя жизнь, если бы не история принца Персии. Выражаю огромную благодарность Джордану Мехнеру. «РС ИГРЫ», я прошу вас об огромной услуге, не знаю, выполнимой ли: отошлите мое письмо в Ubisoft (возможно, они смогут связаться с Джорданом Мехнером и передать его ему). Или же, пожалуйста, укажите координаты для связи.

Мне правда интересно, как ты, Дмитрий, подражаешь принцу? Ходишь по Новосибирску голый по пояс в шикарных восточных шароварах? Или скачешь по крышам? Или по ночам пугаешь хулиганье огромным кривым тесаком? А может, ты так же брутален, смотришь на мир исподлобья, но в то же время гуманист и защитник слабых и обездоленных? Расскажи, пожалуйста, в следующем письме.
Кстати, я не ставлю под сомнение тот факт, что Prince of Persia изменила жизнь новосибирского мальчишки. Хорошей книге или фильму это под силу. Уверен, игры тоже могут вдохновлять. Мы все ищем героев. Для Димы им стал безымянный персидский принц. И ведь, согласитесь, неплохой образец для подражания. Принц смел, принц не выносит несправедливости, принц борется со злом. Побольше бы таких «персов» в реальной жизни.
Кстати, связаться с Джорданом Мехнером проще простого. Зайди на его официальный сайт (jordanmechner.com), щелкни на Contact и признавайся в любви.

Здравствуйте, уважаемая редакция Правильного и лично старший помощник президента Медведева по вопросам прохождения Ragnarok Online Иван Гусев. Купил я как-то себе Dead Space, пришел домой, установил, включил... Играл в наушниках, атмосфера идеальная. Боялся из-за поворота выйти, на каждый «Бууу!» вскакивал или дергался. Но однажды прихожу домой и вижу: сидит мой братишка шестилетний за Dead Space в наушниках и... как танк прет на всех. Не боится вообще. Я не понял, как это так? Я, 16-летний подросток, в ужасе первую главу прошел, а он уже на пятой! Я спросил его: «Не страшно?» Оказалось, вообще нет. Говорит, просто быстрее стрелять надо. Но я потом игру от брата спрятал – мал он еще для таких развлечений.
P.S. Я всю стену заклеил вашими постерами, у меня их аж 27. Хочу комнату облицевать. Это нормально? Гости постоянно критикуют, а вот девушка говорит: главное, что мне нравится, а на остальных не нужно обращать внимания. Хочу знать ваше мнение.

С уважением, Unimate

Удивительный случай, Unimate. Братишку нужно срочно в поликлинику, на опыты. Если все подтвердится и он действительно бесстрашен, как лев, тогда тут же записывай его в армию по контракту. Такие на передовой очень нужны, чтоб рубаху на груди рвал и в атаку!
Моему сыну Грише пять с половиной лет. Так вот, он еще не очень хорошо отделяет виртуальную смерть от реальной. Он отказывается играть в игры, где могут убить. Пару раз пробовал, но, как только враги начинали бить-кусать его персонажа, серьезно расстраивался и отказывался продолжать. Думаю, если бы я усадил

Гришу за Dead Space, ему бы месяц снились кошмары. А твоему брату, Unimate, все нипочем. Особенности восприятия, вероятно. И не считай своего младшего «обезбашенным». Лучше позавидуй ему. Ведь, как считают психологи, ребенок, умеющий преодолевать страх, в дальнейшем будет уметь решать свои жизненные проблемы.
P.S. Облицовка комнаты нашими постерами – отличная идея! Стены меньше сквозить будут.

Здравствуйте, уважаемая редакция!
Когда я впервые узнал о выставке E3, мне было не больше 13 лет. В то время компьютерные игры занимали большую часть свободного времени. Не трудно догадаться, как меня заинтересовала эта выставка. Но что на ней происходит, я мог узнать лишь из журналов и видеоматериалов, которые выкладывали на диски к журналам. Зрелище неописуемое: огромные плазменные панели, десятки будущих игровых хитов… Актеры в нарядах любимых персонажей, машины, подвешенные к потолку (один раз даже такое было). И самое главное – все давали посмотреть и потрогать.
Но время шло, учебные нагрузки возрастали, появлялись новые увлечения, да и приоритеты как-то с возрастом поменялись. В компьютерные игры я стал играть значительно реже. Однако совсем недавно я купил ваш журнал и вновь увидел материалы по E3. И тут вспомнил о своей детской мечте: побывать на E3. Мне известно, что на этой выставке также показывают новинки электроники. Это мне весьма близко, поскольку сейчас я являюсь студентом электротехнического факультета технического вуза. Эта выставка меня интересует не только как геймера, но и как будущего технического специалиста.
К сожалению, сейчас на E3 ввели какое-то ограничение на количество посетителей. Всех подряд не пускают. И чтобы поиграть и посмотреть, нужно заранее записываться. В общем, как на рок-концерт, туда не съездишь. А побывать все-таки хочется. Поэтому, дорогая редакция, подскажите, что, где, как и в какой последовательности делать, чтобы все-таки попасть туда? Был бы безмерно счастлив. Заранее благодарен!
Александр (Пермь)

Да, E3 для геймера – священное место. Эльдорадо. Мекка. Там сбываются все мечты и девушки красивы и охотно фотографируются. Попасть туда – все равно что провести каникулы в раю.
Раньше E3 была пафосным, шумным и ярким мероприятием. Таким шоу, чтобы все заметили, включая Сашу из Перми. Очень быстро E3 стала важнейшим событием в жизни игровой индустрии. Каждый участник старался привлечь к себе максимальное внимание. Дошло до того, что организаторам пришлось водить ограничения на громкость музыки в павильонах и откровенность костюмов моделей. Но самое классное – на выставку можно было попасть по билету. Так, в 2005 году шоу посетили 70 тысяч человек.
Потом организатор выставки – Ассоциация производителей развлекательного ПО (ESA) посчитала, что острая необходимость в имиджевом мероприятии отпала. Было решено сделать выставку «более интимной» и нацелить на профессионалов. Но, ужавшись в размерах, E3 потеряла былую привлекательность для издателей. Пошли разговоры о закате выставки. К счастью, в ESA вовремя одумались. В 2009 году на E3 снова было шумно и многолюдно. Однако на выставку по-прежнему приглашают только издателей, разработчиков, представителей торговых сетей и журналистов. Поэтому, Александр, тебе надо либо стать разработчиком, либо поступить на службу в крупную торговую компанию или же начать писать статейки об играх. Блоггеров, кстати, на E3 тоже берут. Может, откроешь сайт в интернете?

Уважаемая редакция!
8 августа 2009 года в Warhammer Online на сервере Ranald произошло событие, которое переполошило все население игрового мира. Пала столица Ордера… тьфу Порядка. Кто-то веселится, а кто-то выходит из игры только с одним чувством – чувством обиды. И причина этого не поражение. Маленькая программка HackPack в одночасье изменила мир Warhammer Online: Age of Reckoning. Еще две недели назад все было хорошо, каждые выходные собирались боевые отряды для взятия столицы противника, ключевые локации переходили из рук в руки… В общем, шла война. Теперь же в сценариях большинство персонажей бегают с увеличенной скоростью передвижения, боссов в инстансах убивают бойцы дальнего боя, спрятавшиеся в текстурах под питбоссом. Есть много разных нечестных способов использования данной программы. Вот только все это лишает Warhammer главных ценностей: духа противостояния.
Администраторы не успевают за читерами, зато читеры успевают везде. Вот и короля Франца убили из-под текстур. Если бы у Франца был интеллект, он уже бы накатал жалобу в саппорт о том, что его, повелителя всего и вся, убило не 48 человек сил Разрушения (как должно было быть), а какой-то «пес», который спрятался под ногами суверена.
Все эти события не имели бы значения в какой-нибудь бесплатной корейской MMO, но вот в игре с 300 тысячами подписчиков, с мировым именем и абонентской платой в 12 долларов расклад другой. Есть повод задуматься. Что будет дальше? Если не бороться с обманом сейчас, завтра будет поздно. Боюсь, если Mythic Entertainment и Electronic Arts Russia не возьмут ситуацию под контроль, еще одной Меккой для читеров станет мною любимая WAR.
Ваш постоянный читатель Павел «MK» Чеченов

Да, смерть Карла Франца вызвала большой скандал в Рунете. Человеку, приписавшему себе смерть короля, многие геймеры пророчат персональную сковородку в аду. Сам игрок утверждает, что никакого хакпака не использовал, убивал классовой абилкой, работающей не так, как написано в описании (десять часов). «Завалили какого-то PvE-болванчика, который никому не мешает и тут же возвращается обратно, и такой вой!» – удивляется он.
Хоть я в свое время с превеликим удовольствием провел два месяца в Warhammer Online, выступать судьей в этом конфликте мне сложно. Пусть служба поддержки проводит расследование. С хакерским ПО нужно бороться как с фашистской гадиной. Уверен, издатель возьмет ситуацию под контроль.
Мне непонятно другое. В чем радость от мнимой победы? Ведь даже если о твоем обмане не знают другие, себя-то не обманешь. Фальшивое достижение не делает человека счастливым. Поймите это наконец, господа читеры.

Привет редакции Правильного.
Играми я увлекаюсь уже давно. Начинал я, как и многие, с Quake 2. Но с каждым годом создаются все новые и новые игры. Это, конечно, хорошо, но почему все компании так и норовят поскорее выпустить игру и заработать много денег и не думают, можно ли их игру вообще назвать игрой?! Теперь о наболевшем: моя любимая игра была и есть S.T.A.L.K.E.R: Shadow of Chernobyl. Когда я узнал, что скоро выйдет дополнение Clear Sky, вообще слетел с катушек и ждал его как но-

вого компа. Игру так нахваливали в прессе, я аж слюнки пускал. Но когда начал играть, сильно разочаровался. Разве нельзя было сразу довести игру до ума?! Разве этим должны заниматься моддеры из AMK Team?
Я думаю, вам как умным людям, повидавшим много хороших игр на своем веку, должно будь известно, что все, абсолютно все продолжения или предыстории плохи. Их делают, думая: «А-а-а, первая часть пошла в магазинах на ура, значит, и вторая тоже такой будет». Нет, так больше продолжаться не может!

С наилучшими пожеланиями
ВЕЛИКИЙ ТРАХОЗАВР (Альфред)

– Здравствуйте, позовите, пожалуйста, к телефону Великого Трахозавра.
– Как вы сказали?
– Великого Трахозавра.
– Кого-кого?
– Э-э-э... Альфред дома?
– Ах, Фредди. Мальчик мой, тебя к телефону.
– Мама, я же просил не называть меня «Фредди».
Ох, друзья, ничего не могу с собой поделать. Когда я вижу смешную фамилию или нелепый ник, сразу же понимаю, что промолчать не могу. Это же надо додуматься: «Великий Трахозавр». И в скобочках – «Альфред». Это, видимо, на случай, чтобы с другим Великим Трахозавром не перепутали. Их у нас пол-Рунета. В какую онлайновую игру ни зайди, создается впечатление, что проводится конкурс на самое умилительное имя персонажа. Ради всего святого, люди, одумайтесь! Не выставляйте себя на посмешище.
Ну а про беды дополнения S.T.A.L.K.E.R уже писано-переписано. У разработчиков есть отличный шанс реабилитироваться, выпустив «Зов Припяти» сразу в играбельном виде. Не справятся и сейчас, тогда и доставайте тухлые помидоры.
Кстати, с постулатом «Все сиквелы плохи» категорически не согласен. Глупо губить бренд, заинтересовавший миллионы. Иначе третью часть никто не купит. Ответственные разработчики не халтурят, принимаясь за продолжение. Half-Life 2 и Gears of War 2 – лучшее тому подтверждение.

Здравствуй, редакция. Отдельный привет вам, Иван Гусев. В общем, у меня не наболело, а уже отболело. Дело в «военных симуляторах». Бесят эти американцы, которые в любом свете себя выставляют героями-спасителями, а другим нациям достается роль захватчиков, тиранов и проч., и проч. Вроде как налаживается что-то. Они вспомнили, КТО победил во Второй мировой войне. Надо же. Лишь в Call of Duty мы представлены победителями, да и то нам доставалась роль союзников. В новой World at War (хотя она уже старая) я наконец увидел сцену с водружением нашего флага над Рейхстагом.
Но мой вопрос посвящен великой вселенной Warcraft. Я слышал, что Уве Болл купил права на экранизацию. Это правда?

Евгений Китляев

На тему «бесят американцы» распространяться не стану – надоело. Что касается экранизации World of Warcraft, спешу успокоить: херр Болл в пролете. Уве пытался заполучить права и даже начинал переговоры, но в Blizzard не дураки сидят. Предложение Болла никто всерьез не воспринял. Как стало известно этим летом, экранизировать Warcraft вызвался Сэм Рэйми, режиссер трилогий «Зловещие мертвецы» и «Человек-паук». В кинотеатры фильм попадет года через три, не раньше. Так что запасись терпением, друг.

САМЫЕ ИНТЕРЕСНЫЕ ВОПРОСЫ ФОРУМА

Купил последнюю пару номеров, посмотрел журналы, проверил диски, затем еще раз все проверил и понял, что на дисках с видео нет выпусков великой и ужасной Серьезной аналитической передачи! После этого прошел день кропотливого изучения материалов в журнале и на дисках. Объяснение не было найдено. Вот и спрашиваю: «А где же САП?»

Тот САП мне лично не понравился. Я хочу делать его немного иначе. Именно поэтому мы с Игорем взяли тайм-аут. Мне бы очень хотелось делать видео на постоянной основе, сейчас мы как раз этим занимаемся. Ждите новостей.

Не хотела бы редакция открыть в журнале рубрику повестей, рассказов, историй? Я – писатель и мне интересно было бы размещать у вас свои работы. Мои работы ориентированы на вашу аудиторию, в основном это фантастика, некоторые ее сравнивают с произведениями Стивена Кинга, говоря, что есть «что-то».

Мы всегда открыты для новых идей. Если есть что показать, присылайте в журнал, оценим. Рубрика с прозой, возможно, и имеет шанс быть – например, в DVD-приложении. Мы все хорошенько обдумаем.

СОДЕРЖАНИЕ DVD

КРУТЯТСЯ ДИСКИ

Осень вступила в свои права, и крупнейшие издательства торопятся сделать анонсы, которые определят, каким будет игровой 2010 год. Идеальной площадкой для этих событий стала выставка Gamescom, прошедшая в Кельне и заменившая лейпцигскую Games Convention. Команда Creative Assembly воспользовалась моментом, чтобы анонсировать очередную главу в знаменитой стратегической серии Total War, получившую название Total War: Napoleon. Как не сложно понять из названия, события игры посвящены историческому периоду на рубеже XVIII–XIX веков. Мы сможем возглавить завоевательный поход в Италии, поучаствовать в сражениях на Ближнем Востоке и, конечно, осуществить еще одну попытку завоевать Европу. На данный момент это один из самых заметных стратегических проектов начала 2010 года.

Спустя два года после запуска Age of Conan чувствует себя неплохо. Об этом по крайней мере говорит еще один анонс, состоявшийся на Gamescom: компания Eidos объявила о разработке дополнения под названием Age of Conan: Rise of the Godslayer. Контент вполне сможет удовлетворить запросы требовательных игроков: появится зона Кхитай, оригинальные подземелья, монстры, броня, оружие и заклинания. Только вот максимальный уровень героя разработчики поднимать не стали. И еще одно любопытное дополнение было анонсировано незадолго до начала Gamescom. Как ты, наверное, помнишь, недавно вышел уникальный в своем роде симулятор военных действий ArmA 2. При всех достоинствах игра изобиловала серьезными багами, и до сих пор с ними не справились вышедшие к настоящему моменту патчи. Однако разработчики поторопились анонсировать дополнение под названием Operation Arrowhead. Возможно, именно оно и станет итоговой работой над ошибками

Дмитрий Эстрин,
редактор рубрики

gameland.ru

С полным содержанием DVD ты сможешь ознакомиться на странице анонса нового номера «РС ИГР»
www.gameland.ru/articles/magazines/pg.asp

ЛУЧШИЕ ДЕМОВЕРСИИ

BATMAN: ARKHAM ASYLUM

Демоверсия нового экшена с легендарным Бэтменом в главной роли. Доступно начало игры, где нам предлагают спасти охранников и захваченный медперсонал психиатрической лечебницы Амадея Аркхэма от Джокера и его новых друзей. Расправляться с агрессивными пациентами нам помогут комбо-удары, захваты и специальный «детективный режим». С помощью крюка-кошки супергерой может забираться на недоступные простым смертным высоты и приземляться прямо на головы заключенных. И последнее немаловажное замечание: демоверсия полностью переведена на русский язык.

CALL OF JUAREZ: BOUND IN BLOOD

Демоверсия приквела известного вестерн-шутера Call of Juarez, в которой доступна большая часть бандитского городка Тусон в южной Аризоне. Из двух братьев можно поиграть только за Рея. В его распоряжении пара пистолетов. Остальное оружие можно либо отобрать у неприятелей, либо приобрести в специальном магазине. Справиться с врагами поможет специальное умение концентрации и забытый в одной из тележек крупнокалиберный пулемет. В единственной доступной миссии необходимо обезвредить несколько десятков злодеев и победить главаря в честной дуэли.

ЛУЧШИЕ МОДЫ

EMPIRES 2.24B

Поклонникам Half-Life 2 на нынешнем диске мы предлагаем Empires 2.24b – одну из самых необычных модификаций. Несмотря на нестандартность, она все-таки пользуется большой популярностью. В свое время этот мод начинали делать для Battlefield 1942, а затем перенесли на движок Source. Авторы Empires 2.24b создали стратегию от первого лица, где можно строить базы и укрепления, а каждый из доступных видов техники ты можешь переделать на свой вкус. Мод получился странноватый, но очень любопытный.

CHEEKS OF STEEL

Перед тобой самое настоящее безумие! Создатели Cheeks of Steel превратили шутер от третьего лица в отвязный платформер! Главный герой мода – хомяк, у которого похитили любовь всей жизни. Естественно, он такой наглости не стерпел и отправился спасать свою... хомячиху. Чтобы это сделать, герою придется бегать, прыгать, собирать разнообразные бонусы и разгадывать довольно интересные головоломки. Вещь, конечно, не для всех, но попробовать мы тебе все же советуем – а вдруг понравится?

PANDA SECURITY

Иногда бывает очень непросто выбрать удобную программу-антивирус. Одна слишком требовательна к ресурсам системы, вторая поминутно спрашивает, что ей делать с найденными файлами, третья вовсе спит, пока злобные черви дожевывают важные документы. Мы предлагаем тебе попробовать Panda Antivirus – изящное и, главное, действенное решение проблемы интернет-вирусов.

SPECIALS

РОЛИК DIABLO 3

Diablo 3 – один из самых неоднозначных проектов Blizzard. Он регулярно вызывает споры у многочисленных поклонников серии. Больше всего вопросов вызывает художественное оформление игры, которое стало более ярким и легкомысленным. На данный момент изменить отношение геймеров к Diablo 3 у Blizzard не получается, и свежие ролики, кажется, только нагнетают атмосферу. Что разработчики предпримут дальше, пока неясно. Так или иначе, мы предлагаем ознакомиться с новым 12-минутным игровым роликом Diablo 3 с прошедшей Blizzcon 2009.

ДНЕВНИК РАЗРАБОТЧИКОВ ASSASSIN'S CREED 2

Выход второй части Assassin's Creed, грозящей стать одним из главных блокбастеров этого года, состоится всего через пару месяцев. Новые дневники разработчиков раскрывают подробности об игре и рассказывают о тех ее особенностях, которые до сего момента не афишировались. Особое внимание авторы проекта уделяют сюжету. Разработчики рассказывают об игровых фракциях, о том, какую роль в Assassin's Creed 2 сыграют Леонардо да Винчи и Николо Макиавелли, а также о том, что собой будет представлять экономическая система игры.

ТРЕЙЛЕР WORLD OF WARCRAFT: CATACLYSM

Самая известная и популярная в мире MMORPG от Blizzard продолжает увеличиваться в размерах. Дополнение под названием Cataclysm было анонсировано на Blizzcon 2009 и на данный момент выглядит весьма солидным довеском к основному игровому контенту. Дополнение, по словам разработчиков, «изменит лицо Азерота». Появятся две новые расы: воргены и гоблины, можно будет вырасти до 85-го уровня, будут добавлены новые высокоуровневые зоны, вспомогательный навык «Археология», рейдовые подземелья и многое другое.

ЛУЧШИЕ ВИДЕОРЕЦЕНЗИИ

ДЕНЬ ПОБЕДЫ 3

Студия Paradox Interactive – единственная в своем роде компания, регулярно выпускающая глобальные исторические стратегии. Невероятная глубина игрового процесса, а также продуманная и сбалансированная игровая механика сочетаются в «Дне Победы 3» с абсолютным, на грани недружелюбия равнодушием к пользователю. Здесь ты не найдешь обучающих миссий, здесь нет подсказок и подробных инструкций. Чтобы получить удовольствие от уникальной стратегии, игроку сначала придется расшифровать весьма и весьма сложные игровые правила.

WOLFENSTEIN

Чтобы не возникало недоразумений, нужно сразу понять, что Wolfenstein – это прежде всего популярнейший бренд. Студии Raven пришлось проявить немалую фантазию и изобретательность, чтобы придать игре свежий вид. В результате получилась в меру глупая, легкомысленная, но довольно динамичная игра, в которой время от времени обнаруживаются оригинальные решения. Игроков может отпугнуть дикий сюжет и безумно затянутые, скучные монологи NPC. Однако потом жизнь налаживается: у Wolfenstein есть свой стиль – дикий, но симпатичный.

FALLOUT 3: MOTHERSHIP ZETA

Компания Bethesda Softworks заканчивает конвейерное производство дополнений для Fallout 3. Очередное, уже пятое дополнение к третьей части Fallout получило название Mothership Zeta. На этот раз на сцену выходят... инопланетяне. По сюжету они похищают главного героя, которому теперь предстоит организовать и совершить побег с их гигантского космического корабля. Можно сколько угодно критиковать «экстенсивное» развитие сценария в многочисленных адд-онах, но Mothership Zeta выглядит очень цельно и, с учетом особенностей вселенной Fallout, даже логично.

ПОИСК АВТОРОВ ДЛЯ РУБРИКИ «ПУТЕВОДИТЕЛЬ»

Дисковому отделу редакции журнала «РС ИГРЫ» требуются авторы для возрождения рубрики «Путеводитель». Согласись, никто лучше читателя не знает, как сделать журнал еще круче. Требования к кандидатам крайне просты: любовь к компьютерным играм, безупречная грамотность, исполнительность и усидчивость. Стоит обратить внимание на то, что сотрудничество с дисковым коллективом журнала – это настоящая работа. Разумеется, и компенсация за ваши усилия будет соответствующей. Присылайте свои тексты по адресу estrin@bk.ru. Пробное прохождение по любой игре в 4–6 тысяч знаков, возможно, откроет тебе двери редакции.

ПОЛНОЕ СОДЕРЖАНИЕ DVD

ПУЛЬС

Previews:
Heroes over Europe

Reviews
Battlefield Heroes
Fallout 3: Mothership Zeta
FIFA 10
Majesty 2: The Fantasy Kingdom Sim
Resident Evil 5
Section 8
Wolfenstein
Возвращение на Таинственный Остров 2
День Победы III
Ост-Индийская Компания

Specials
Репортаж с GamesCon
Дневник разработчика
Assassin's Creed II
Демонстрация Diablo III

Трейлеры
Assassin's Creed II
Battlefield: Bad Company 2
Colin McRae: DiRT 2
Crysis 2
Dragon Age: Origins (2 ролика)
FIFA 10
Kingdom Under Fire II
Mass Effect 2
Mini Ninjas
Operation Flashpoint: Dragon Rising
Rage
Raven Squad:
Operation Hidden Dagger
Wolfenstein

Демоверсии
Batman: Arkham Asylum
Call of Juarez: Bound in Blood

ДОПОЛНЕНИЯ

Age of Empires III: The Asian Dynasties
ArmA: Armed Assault
Battlefield 1942
Battlefield 2
Call of Duty
Call of Duty 4
Combat Mission: Afrika Korps
Command & Conquer: Generals – Zero Hour
Company of Heroes
Counter-Strike
Counter-Strike: Source
Crashday
Crysis
Day of Defeat: Source
Doom 3
Far Cry
Fallout 3
Grand Theft Auto: San Andreas
Half-Life
Half-Life 2
Microsoft Flight Simulator 2004
Microsoft Flight Simulator X
Neverwinter Nights 2:
Mask of the Betrayer
Operation Flashpoint: Resistance
Orbiter
Portal
Quake III Arena
Quake 4
Racer Free Car Simulator
Red Orchestra: Ostfront 1941-45
rFactor
Star Wars: Empire At War – Forces of Corruption
Star Wars Battlefront 2
Star Wars: Knights of the Old Republic
Team Fortress 2
The Elder Scrolls III: Morrowind
The Elder Scrolls IV: Oblivion
The Lord of the Rings:
The Battle for Middle-Earth II:
The Rise of the Witch-King
The Sims 2
Unreal Tournament 3
Unreal Tournament 2004
Warcraft III: Frozen Throne
Warhammer 40000: Dawn of War – Dark Crusade
Wings over Vietnam
Wolfenstein: Enemy Territory
World Racing 2

Top 10
Battlefield 1942
BFMod 1.0
Battlefield 2
Sandbox 1.0
Command & Conquer: Generals – Zero Hour
NProject Mod 2.06
Half-Life 2
Empires 2.24b
HMS Defiance 2 v1.1
Neverwinter Nights 2:
Mask of the Betrayer
The Haunting
Operation Flashpoint: Resistance
Thyria: Sands of Resistance Beta
rFactor
Gran Turismo BETA v2.0
NSS 2009 v3
Unreal Tournament 2004
Gunreal Beta Test
Unreal Tournament 3
Cheeks of Steel

ДРАЙВЕРЫ

ATI Catalyst 9.8 Windows 7 / Vista 32-bit
ATI Catalyst 9.8 Windows 7 / Vista 64-bit
Forceware 190.62 WHQL Vista / 7 (64-bit) WHQL
Forceware 190.62 WHQL Vista / 7 (32-bit) WHQL
Forceware 190.62 WHQL XP 32-bit
DirectX End-User Runtime (Август 2009)

ПАТЧИ

Arma 2 v1.03 EU, RU
Ка-50 «Черная акула» v1.0.1 до v1.0.1a RU
Ост-Индская компания v1.06 RU
Hearts of Iron III v1.1 RU
Penumbra: Overture – ATI hotfix
Интернациональный
Spore v1.05.1 Интернациональный
The Sims 3 v1.4.6 Интернациональный
Warcraft III: Reign of Chaos v1.24b RU
Warcraft III: The Frozen Throne v1.24a – v1.24b RU
Wolfenstein v1.1 Интернациональный

ПУТЕВОДИТЕЛЬ

Базы читов
CheatBook DataBase 2008
CheatCodeX 3.50
CheMax 10.1
CheMax Rus 8.8

Чит-программы
ArtMoney SE 7.31
Cheat 'O Matic 0.99a
CheatFinder v1.0
DetectiveStory build 5496
Game Cheater 1.2
GameWiz32 1.43
Total Game Control 3.5
WinHEX 15.0

Сохраненные игры
Секретные материалы ФБР: Смерть как искусство
Call of Duty
Code of Honor 3: Desperate Measures
Halo 2
Plants vs. Zombies
The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena
Tomb Raider: Legend
Trine
Wolfenstein
Xenus. Точка кипения

Трейнеры
Batman: Arkham Asylum – Demo
BattleForge 06.08.2009
BattleForge 19.08.2009
Code of Honor 3: Desperate Measures
Darkest of Days
Ост-Индская компания
Ост-Индская компания v1.05
Кодекс войны:
Высшая раса v1.0.9.2
Fallout 3: Operation Anchorage v1.5
Fallout 3: The Pitt v1.5
G-Force v1.0.0.1
Left 4 Dead v1.10
В тылу врага 2: Лис пустыни v1.11.3
Need for Speed: Undercover v1.01.18
Pro Evolution Soccer 2009 v1.3
Pro Evolution Soccer 2009 v1.4
Stalin vs. Martians
Street Fighter IV
Wolfenstein
Zeno Clash v1.1

Редакторы игр
ARMA II – Mod Tools 1.03
Star Wars Empire at War – Map Editor 1.0

SHAREWARE

Aveyond: Gates of Night
Bejeweled Twist
Clayside
FastCrawl
Governor of Poker
Mevo and the Grooveriders
Science Girls
Sheeplings
The Village Mage: Spellbinder

СОФТ

Свежий софт
Ad-Aware Free Anniversary Edition 8.0.7
Anti Keylogger Elite 3.3.3
Anti Trojan Elite 4.6.5
Kerio WinRoute Firewall 6.7.0.6161
Lavasoft Personal Firewall 3.0
ACDSee 11.0.113
Fresh View 7.75
Messenger Plus Live 4.82.368
NetWorx 5.0.1
Orbit Downloader 2.8.15
Allway Sync 9.2.22
Backup4all 4.2 build 152
Brava! Reader 3.2.0.13

Necromancers Dos Navigator 2.31.3836
UltimateZip 5.0
WhereIsIt 3.97 build 726
Miro 2.5.2
Super Video Converter 5.8
Total Video Converter 3.50
CleanCenter 2.8.1.1
Core Temp 0.99.5.27
DirectX Happy Uninstall 4.18
Folder Guard 8.1
jv16 PowerTools 2009 1.9.0.580
SuperRam 6.8.3.2009
F-Prot Antivirus 6.0.9.2
SmartFix Security Center 2009 6.0
Trojan Remover 6.8.0 build 2586
AutoPlay Media Studio 6.0.2.0
Nero Free 9.4.12.3
Avant Browser 11.7 Build 36
AlbionXP 1.2.4
Ashampoo ClipFinder 2.05
Нескучный курс английского языка 3.0
novaPDF Pro 6.4 build 307
PC Wizard 2009 1.89
Разговорный английский. Ситуации общения 1.0
Vocabilis 4.0.8
AnyTV Free 2.41
n-Track Studio 6.0.5 build 2496
Spider Player 2.3.11
Ace Utilities 5.0.0
Advanced Registry Tracer 2.11
DriverMax 5.2
Fresh Diagnose 8.16
RightMark CPU Clock Utility 2.35
Super Utilities Pro 9.6.19
Windows 7 Manager 1.1.1
WinLock 5.03
X-Setup Pro 9.2.100

Софт-стандарт

ATV Flash Player 1.3
Ad-aware SE Personal 1.06r1
Dr.Web 4.44.1.01280
McAfee AVERT Stinger 10.0.1.546
Panda Antivirus 2008 3.01.00
Stocona Antivirus 3.3 beta 2
7-Zip 4.65
Advanced Zip Repairer 1.8
WinRAR 3.90 RU
WinZip 12.1.8519
Internet Explorer 7.0 RU Final
Mozilla Firefox 3.5.2
Opera 9.64 International
CloneDVD 4.3
Nero Burning Rom 8.3.2.1
UltraISO 9.3.5.2716
Virtual CD 9.3.0.1

ABBYY FineReader 9.0
Adobe Acrobat Reader 9.1 Rus
Book Designer v 4.0
Cool Reader 3.0.10
ICE Book Reader Pro 8.10.2
Ace Mega Codec Pack Pro 6.0.3
K-Lite Mega Codec Pack 5.1.0
XP Codec Pack 2.4.6
Converter 3.0.0.0
LS Mp3 Encoder 0.2.12 Beta
Pestretsov Unit Converter Standart 4.1.0
Y.A.N. Transliteration v1.5
Download Master 5.5.13.1173
ReGet Deluxe 5.2.330
Win2000 FAQ 6.0.0
WinXP FAQ 3.0.5
Fraps 2.9.9 build 8088
HyperSnap-DX 6.61.05
Mozilla Thunderbird 2.0.0.18 Rus
The Bat! Pro 4.2.10
MosMap Light 3.1
FoxsHomeRobot FR 7.0b
WinStart 2.4.0.0
WinTuning XP 4.1.1
XP Tweaker RE 1.53 (build 78)
ICQ 6.5 Build 105
Miranda IM 0.8.5
mIRC 6.35
QIP Build 8095
FAR Manager 2.00 Build 1086
Total Commander 7.50
Англо-русско-английский словарь v5.01
Орфографический словарь русского языка 1.0
QDictionary 1.6
TranslateIt! 7.5
DivX Player 6.4.1 Beta
QuickTime 7.64.17.0
VLC Media Player (VideoLAN) 1.0.1
Media Player Classic 6.4.9.0
MVAFlasher 2.1.3
Windows Media Player 11.0 Final
NoteRepad v2.2
Uniqway Poetic 0.6b
Word Reader 1.5.0.20

WIDESCREEN

Аватар (Avatar)
Легион (Legion)
Ниндзя-убийца (Ninja Assassin)

VOD

Shy vs hotlena

99 BONUSES

FAQ

Не читается диск, что делать?
Итак, что может быть причиной? Первый вариант – это брак, тогда тебе стоит связаться с редакцией по телефону или по электронной почте disk@pc-games.ru, указав в теме письма «Не читается диск», а можно просто приехать к нам в редакцию, где мы выдадим нормальный диск. Второй вариант – это механически поврежденный DVD. Сам понимаешь, пока диск проедет по всей территории России, пока его загрузят, разгрузят, покидав пачки журналов, то, несмотря на упаковку, есть вероятность его повреждения. Если ты купил журнал, а диск треснутый, то смело иди и меняй его у продавца, по закону они обязаны его тебе поменять. Если видимых механических повреждений нет, то вытащи диск из коробки и положи на часок между двумя листами белой бумаги, придавив чем-то тяжелым, часто помогает. Третий вариант – это старый или разбитый привод, двухслойник требует четкого позиционирования в приводе, а если устройство повреждено, то диск может не читаться или читаться только первый слой. Тут мы тебе не поможем. Четвертый вариант – при чтении выдает ошибки. Стоит попробовать снизить скорость чтения привода до x2 или сделать с него образ, например, воспользовавшись программой Alcohol 120%, в настройках указав «пропуск ошибок чтения». Если ничего не помогло, то смотри первый вариант.
Примечание. Когда пишешь о нерабочем диске, то указывай марку привода, систему, если есть ошибки – присылай скриншоты, ФИО и почтовый адрес.

Почему в контенте в журнале указан материал, а на диске его нет?!
Все дело в том, что мастера дисков сдаются на неделю позже, чем сам журнал. Мы подаем контент, который есть на момент сдачи журнала, а, сам понимаешь, за неделю может многое измениться. Например, выходит демка S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl, и, несомненно, ее надо помещать на диск, поэтому приходится выкидывать другие материалы, которые уже есть в давно сданном журнале. Если мы что-либо убираем, то стараемся в папке материала объяснять причину. Еще раз просим прощения за данные несоответствия.

Я сделал прикольный ролик, можно ли вам его прислать? Если да, то в каком виде?
Мы принимаем любые работы читателей. Видео, музыку, обои – все что угодно. Если ты присылаешь нам работу, то советуем поместить все на CD, положить его в твердую коробочку и написать на упаковке и на самом диске, что на нем и от кого он. Также на нем должен быть файл с описанием работы и твоим именем. Если это дополнение к игре, то необходимы скриншот, описание, руководство по запуску и указание версии игры, для которой сделана твоя модификация. Видео желательно пережать кодеком DivX или XviD с битрейтом не ниже 1500. Музыку рекомендуем присылать в формате mp3. Творения можно прислать по почте или на наш электронный адрес disk@pc-games.ru.

Почему некоторые дополнения делаются не для локализаций, а для английских версий?
А: Это вынужденная мера. Мы стараемся делать дополнения для официальных локализованных версий. Но с недавних пор начала складываться крайне неприятная ситуация. Дело в том, что отечественные издатели выпускают игру, но не выпускают к ней патчи. Это приводит к тому, что дополнения к той или иной игре не запускаются, поскольку необходима «заплатка». Вот лишь наиболее яркие примеры: The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth 2 – работают далеко не все карты. The Sims 2 – вся линейка, на локализации дополнения также ограниченно работают. Линейка Call of Duty – карты делаются только под 1.51, у 1С'овской локализации версия ниже. Quake 4 – дополнения, особенно моды, делаются под текущий патч, локализация от «1С» вообще без патчей. Star Wars: Empire At War – не имеет нужных патчей, поскольку лицензионную версию заказывать приходится из-за границы.

Автор:
Эдди Коркоран

ЧУВСТВО ОПАСНОСТИ

CALL OF CTHULHU: DARK CORNERS OF THE EARTH

ПОЛЗУЧИЙ ХАОС

«...Тот последний бесформенный кошмар в средоточии хаоса, который богомерзко клубится и бурлит в самом центре бесконечности, – безграничный султан демонов Азатот, имя которого не осмелятся произнести ничьи губы, кто жадно жует в непостижимых, темных покоях вне времени под глухую, сводящую с ума жуткую дробь барабанов и тихие монотонные всхлипы проклятых флейт, под чей мерзкий грохот и протяжное дудение медленно, неуклюже и причудливо пляшут гигантские Абсолютные боги, безглазые, безгласные, мрачные, безумные Иные боги, чей дух и посланник – ползучий хаос Ньярлатотеп».

ДВЕРЬ В ПРОВИДЕНСЕ

Это мир Говарда Филипса Лавкрафта – человека, наизусть читавшего близким стихи в возрасте двух лет, и человека, в три года потерявшего (в доме для душевнобольных) отца. Говард Филипс был невротиком, затворником и одиноким мрачным жителем викторианского особняка в Провиденсе, где, видимо, и смог обнаружить дверь, ведущую за границы постижимого. Когда листаешь страницы книг Лавкрафта, очень сложно отделаться от простой мысли: этот парень знает, о чем пишет. То, что живет в этих книгах, не вымысел, не плод больной фантазии, это быстрые, скрупулезные заметки очевидца. Этот томительный очевидец всякий раз подчеркивает, что является свидетелем неописуемых событий – и всякий же раз мучительно, в мельчайших деталях описывает их... Азатот свидетель, Лавкрафту было позволено видеть то, что он видел, лишь по одной причине: он один из живущих был в силах выразить это сколь-нибудь связно посредством языка людей.

Игра купается в безупречной стилистике: в крышку гроба, кстати, можно тыкнуть пальцем. Героя ожидаемо передернет.

Револьвер – бесполезная, с издевкой громыхающая игрушка. В таких ситуациях – бежать, бежать.

- **ИЗДАТЕЛЬ:** Bethesda Softworks
- **РАЗРАБОТЧИК:** Headfirst Productions
- **ДАТА ВЫХОДА:** 27 марта 2006 года
- **СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА В ПРЕССЕ:** 8.5/10

ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В ИНСМУТ

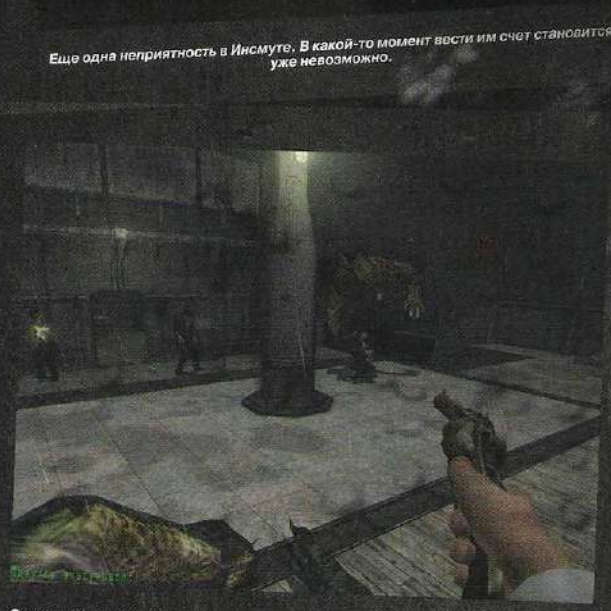
Студия Headfirst Productions, в свою очередь, стала той единственной, которая смогла перенести эти описания в мир красок и образов. Игра Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth разрабатывалась долгих шесть лет, на протяжении которых неоднократно меняла внешний вид. Весной 2006-го «Ктхулху» встретил игрока лицом Джека Уолтерса, едва выписанного из – да-да! – психушки. Джек прибывает в портовый городок Инсмут, где что-то случилось с продавцом местного магазина. Жители все как один хмуры и неприветливы; из каждой подворотни слышатся не то стоны, не то жабьи поквакивания; то, что выглядит трупом в старом дворике, оказывается обезображенным трупом в старом дворике. Самое интересное в этом то, что детектив Джек – существо впечатлительное, ранимое и почти беззащитное. При признаках потустороннего, виде крови и следов насилия (и того, и другого, и третьего в игре с избытком) его мутит и бросает из стороны в сторону. В глазах у него темнеет, сердце бьется в три раза чаще обычного. Любое ранение приходится врачевать вручную – иначе наш храбрый портняжка запросто может истечь кровью от первого же серьезного удара.

Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth шокирует так же сильно, как и литературный оригинал: будучи по сути своей коктейлем из экшена от первого лица, классического квеста и аркадной адвенчуры, она совершенно неожиданно бросает нас на хребты безумия: в первую же ночь, оказавшись в отеле, мы пытаемся насладиться безопасной прохладой замкнутой комнаты (после всех этих влажных проулков!), но не тут-то было. Там, где приличные люди оставляют точки сохранения, авторы Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth размещают скрипт – и вот дверь в номер уже взламывают, надо куда-то бежать, никакого оружия пока нет, а на улице еще страшнее... Какое уж тут расследование! Выжить бы.

ГИБЕЛЬ ВОЛИ

Студия Headfirst проведет ведет тебя по самым темным, самым пугающим закоулкам лавкрафтовского наследия и ни на секунду не дает закрыть глаза. Аккуратно балансируя между напускной таинственностью и кукольным представлением с убийствами, она умудряется, как и сам маэстро, показать непоказываемое и рассказать о непроговариваемом. Уолтерс убьет не один десяток инсмутчан, столкнется лицом к лицу с древними богами, посетит тайные храмы и святилища и даже окажется на древнем жертвенном утесе, под носом самого Ктхулху... И всякий раз, когда кажется, что пугать уже нечем (чем можно напугать после первого явления человека-рыбы?), выясняется, что у страха не бывает пределов: огромное, бесконечно разумное, похожее на диплодока существо величаво проплывает над твоим телом, и ты понимаешь, что все, о чем ты читал в дневниках и молитвенных книжках этих безумных служителей культа, чистая правда... В такие моменты дыхание перехватывает по-настоящему. Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth – то самое неописуемое. Лавкрафт был бы доволен.

А еще в игре нет места надежде. Совсем, абсолютно, никакой. Мир Инсмута не просто черен, не просто порочен – он черен и порочен абсолютно. Да, здесь каждый заслуживает смерти... Но правила в этой забытой богом глуши изменились столь сильно и столь необратимо, что именно детектив Уолтерс выглядит лишней деталью, досадным недоразумением, которое необходимо срочно устранить. Инсмут со всеми его жертвами и жуткими чудовищами абсолютно органичен и абсолютно враждебен Джеку; так живой организм яростно набрасывается на крошечную инфекцию, изгоняя ее прочь. И одной из самых страшных игр в истории Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth делает не тот факт, что мы не можем понять и принять жутких констант лавкрафтовского Инсмута – о нет, таковой эту игру делает простое понимание того, что от наших действий ничего не зависит. То, что здесь обитает, настолько старо, настолько древне, пустило настолько глубокие корни, что появление Джека Уолтерса – все равно что легкий порыв ветра, едва коснувшийся вашего лица. Очень скоро от Джека не останется и следа... А Инсмут и его храмы будут стоять вечно. ■



Еще одна неприятность в Инсмуте. В какой-то момент вести им счет становится уже невозможно.

Ситуация на судне – одна из самых жутких в Call of Cthulhu. Чудовища бесконечны и, как верно подмечает матросик, everywhere. Борта трещат, в руках дрожь.

Органы этого человека (функционирующие) аккуратно разложены по баночкам вокруг тела. Что-то вроде адова варианта батареек.

РЕЗЮМЕ

Насколько страшно: настолько, что в какой-то момент самым родным человеком может стать безумный араб Аль-Хазред.

Почему страшно: липкий игровой мир, очень уязвимый главный герой, на редкость правдоподобная паранойя.

Для кого страшно: для тех, кто верит, что в любой схватке можно победить.

АНОНС

РС ИГРЫ #11'2009

НОЯБРЬСКИЙ НОМЕР «РС ИГР» В ПРОДАЖЕ С 29 ОКТЯБРЯ

В СЛЕДУЮЩЕМ НОМЕРЕ ТЕБЯ ЖДУТ:

Древний конфликт кажется скоро закончится. Привычный мир ждет ужасный катаклизм: боги недовольны смертными и уже пробудили дремлющее в недрах Земли зло.

- Судьба отечественных игр на Западе
- Section 8
- Darkest of Days
- Operation Flashpoint: Dragon Rising
- Need for Speed: SHIFT
- Mini Ninjas
- Championship Manager 2010
- Red Faction: Guerrilla
- Heroes over Europe
- Аллоды Онлайн

И многое-многое другое.